LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Marzo - n°153 - € 7,90

GIOCO COMPLETO SU DVD ROM IN ITALIANO

BLACK & WHITE 2

RECENSIONE ESCLUSIVA!

THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

Lo sparatutto nelle ombre torna con dei nuovi livelli!

ANTEPRIMA!

NEED FOR SPEED SHIFT

Il nuovo bolide di EA ha una marcia in più?

RECENSIONE ESCLUSIVA!

EMPIRE TOTAL WAR

La guerra con cannone e moschetto sui nostri PC!

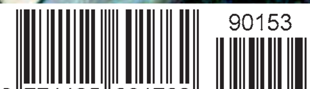
INOLTRE...

19 giochi recensiti tra cui

- Burnout Paradise The Ultimate Box
- Cryostasis
- Saints Row 2
- Codename: Panzers Cold War
- Necrovision
- Il Signore degli Anelli La Conquista

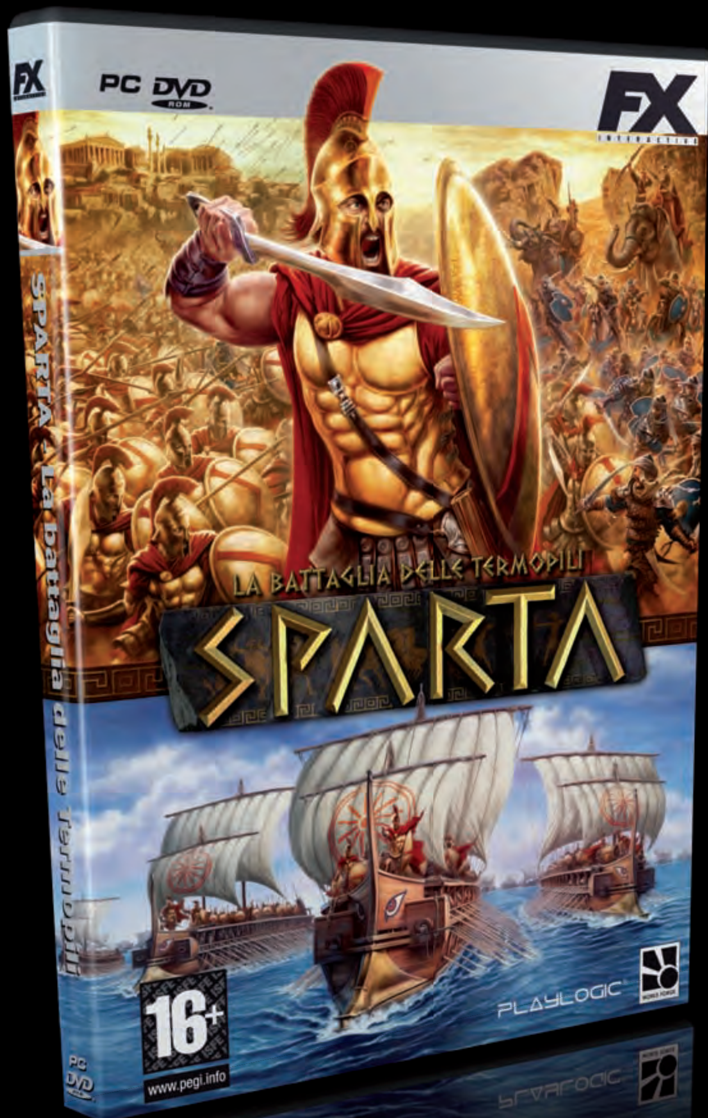
MARZO 2009 153 ■ EMPIRE TOTAL WAR ■ BURNOUT PARADISE ■ RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA ■ CODENAME: PANZERS – COLD WAR

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°153 - MENS - ANNO XIII-09 € 7,90

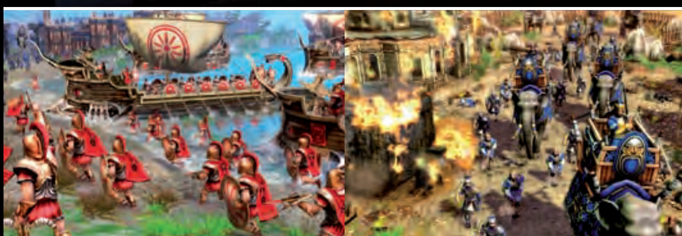


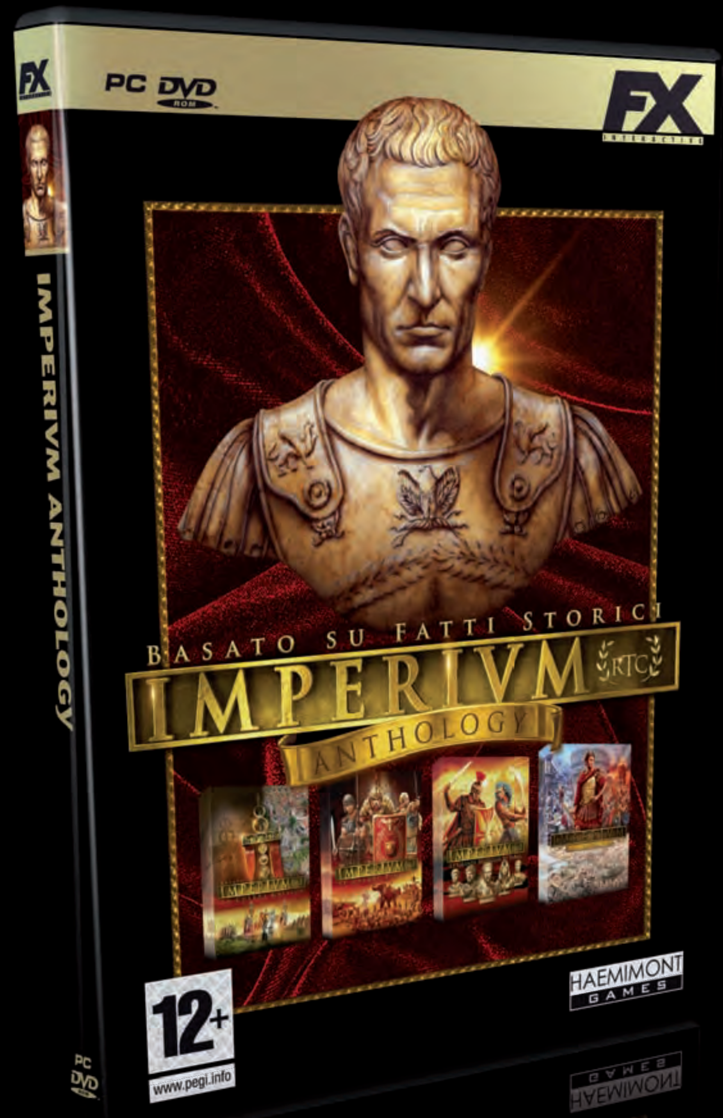
Carne di porco e uomini di guerra durano poco. (Giovanni Verga)

OTTIENI IL TUO



Lotta per la libertà in
una battaglia che cambiò il mondo





La saga Imperivm al completo
riunita in un'edizione d'oro



Strike Figthers Flight Simulator | X-Plane 7 Flight Simulator | Flatout 2 | Sherlock Holmes L'Avventura | Runaway 2 | Avencast | Panzers | Panzers II



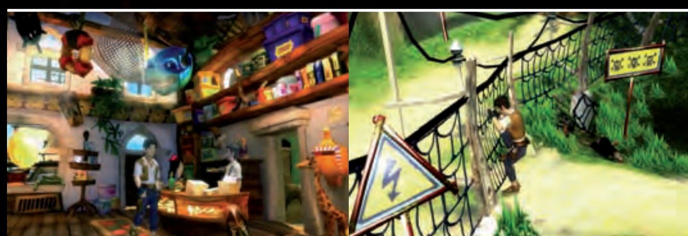
ORIGINALE FX





Riuscirà un uomo solo a salvare un intero Impero?

Strategia in tempo reale di nuova generazione





NOVITÀ PREMIUM
SPARTA
IMPERIVM ANTHOLOGY
JACK KEANE
WORLDSHIFT

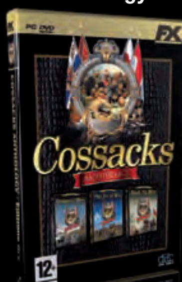
Imperivm Civitas II



Sacred Edizione Oro



Cossacks Anthology



American Conquest Anthology



Trials 2



COMPLETA LA TUA COLLEZIONE PREMIUM A SOLI

9'95€



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

66 Creative Assembly abbandona il Medioevo e ci conduce per mano nel periodo dei grandi imperi!

EMPIRE TOTAL WAR

134 GIOCO COMPLETO BLACK & WHITE 2
Peter Molyneux ci mette per la seconda volta nei panni di... un dio!

132 DOWNLOAD & PLAY
Scoprite come scaricare il nuovo DVD Virtuale con i demo di *F.E.A.R. 2*, *Combat Mission: Shock Force* e molto altro!

134 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE BUDGET EMPIRE EARTH II
Guidiamo il nostro popolo attraverso i secoli, fino alla gloria imperitura, con questo inarrestabile RTS!

Anteprima!
Need for Speed: Shift



pag. 34


Burnout Paradise - pag. 76


Cryostasis - pag. 84


Dragon Age: Origins - pag. 36

SCOOP

18 DANTE'S INFERNO
La "Divina Commedia" incontra *God of War!* Perplessi? GMC vi svela i dettagli!

20 CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD
Techland ci riporta nel Vecchio West con uno sparatutto che promette faville!

22 IL PADRINO 2
Dopo i buoni risultati del primo episodio, nuovo appuntamento con il gioco che non potete rifiutare!

ANTEPRIME

34 NEED FOR SPEED: SHIFT
Dopo alcune prove non del tutto convincenti, la serie di EA torna a far fischiare le gomme.

36 DRAGON AGE: ORIGINS
Le ultime notizie sul più ambizioso progetto di BioWare!

38 BATTLEFORGE
Un mix tra strategia online e carte collezionabili.

39 COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING
Pronti a combattere con l'espansione dell'ottimo RTS di Electronic Arts?

SPECIALI

40 TOM CLANCY'S ENDWAR
Uno strategico che nasce su console? GMC vi svela perché conviene tenerlo d'occhio.

44 SINGULARITY
Da Raven Software un intrigante sparatutto fantascientifico. A spasso nel tempo!

62 ARRIVA WINDOWS 7
Il nuovo sistema operativo di Microsoft è in Beta. Ecco le nostre prime impressioni!

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Paolo "Neon" Paglianti firma l'editoriale.

6 LA POSTA IN GIOCO
La bella Nemesis dialoga con i nostri lettori per fugare ogni dubbio.

14 L'ANGOLO DI MBF
Matteo Bittanti risponde alle lettere più "filosofiche" dei nostri lettori.

16 BOTTA & RISPOSTA
Siete bloccati nel vostro gioco preferito? Primoz corre in aiuto.

32 ABBONAMENTI
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

116 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

118 NEXT LEVEL
Come allungare la vita dei videogiochi: gioco online, notizie da Internet, Mod e Total Conversion che possono aggiungere ore e ore di divertimento. Questo mese, reportage completo sulle finali EPS di Milano!

130 DOWNLOAD & PLAY
Il DVD Virtuale di GMC vi attende online, con i contenuti selezionati per voi dalla redazione: i demo di *F.E.A.R. 2, Combat Mission: Shock Force* e molto altro. In più, un gioco completo scaricabile gratuitamente!

134 GUIDA AL GIOCO COMPLETO BLACK & WHITE 2
Questo mese, GMC allega l'ottimo simulatore di divinità del maestro Peter Molyneux. Preparatevi ad affrontare la più grande tra le sfide.

134 GUIDA AL GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET EMPIRE EARTH II
Uno strategico immenso, che ci consentirà di attraversare tutte le fasi più importanti della storia dell'umanità.

143 NEL PROSSIMO NUMERO
Il prossimo numero, con tutte le sue sorprese.

144 TITOLI DI CODA
Il futuro dei videogiochi? Matteo Bittanti torna a filosofeggiare su un argomento scottante.

HARDWARE

49 SCYTHE MUGEN 2

50 CASE SILVERSTONE RAVEN

51 ACER ASPIRE ONE

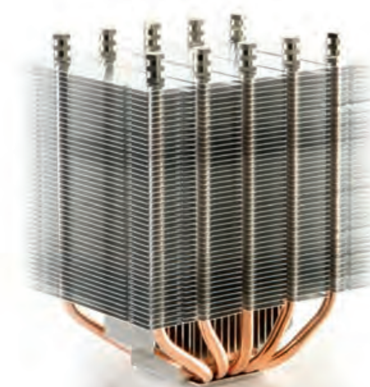
52 ZOTAC GEFORCE GTX 295

53 POINT OF VIEW GEFORCE GTX 285

55 NOKIA N79
Un cellulare N-Gage compatibile, potente, ma poco versatile per giocare.

56 SISTEMA GIUSTO
Assemblate il PC dei vostri sogni, con tre budget diversi.

58 SCHERMO BLU
Il prode Quedex è sempre pronto ad affrontare a spron battuto e risolvere i vostri problemi di hardware.



Le prove di questo mese

94 Ankh: La Battaglia degli Dei
101 Anno 1701: The Sunken Dragon
76 Burnout Paradise The Ultimate Box
90 Codename: Panzers - Cold War
84 Cryostasis
66 Empire Total War
100 eXperience 112
108 Fallout 3: Operation Anchorage
112 Football Manager Live
106 Il Signore degli Anelli: La Conquista
102 Necrovision
96 Overclocked Una Storia di Violenza
93 Panzer Campaigns - France '40
88 Saints Row 2
104 Space Giraffe
98 Tale of a Hero Il Destino di un Eroe
80 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
110 The Golden Horde
105 The Guild II: Venice

Giochiamo Spendendo Poco

115 Driver: Parallel Lines
115 The Settlers: La Nascita di un Impero

QUESTO MESE GMC PARLA DI

America's Army 3	30
Ankh – La Battaglia degli Dei	94
Anno 1701: The Sunken Dragon	101
Battlefield Heroes	31
BattleForge	38
Black & White 2	134
Burnout Paradise The Ultimate Box	76
Call of Juarez: Bound in Blood	20
Codename: Panzers – Cold War	90
Command & Conquer Red Alert 3: Uprising	39
Cryostasis	84
Dante's Inferno	18
DC Universe Online	30
Dragon Age: Origins	36
Driver: Parallel Lines	115
Empire Earth II (Ed. Budget)	134
Empire Total War	66
Enter the Matrix	17
eXperience 112	100
F.E.A.R.	141
Fable 2	30
Fallout 3: The Pitt	31
Fallout 3: Operation Anchorage	108
Football Manager Live	112
Grand Theft Auto IV	124 - 141
GTA: San Andreas	16
I Am Alive	31
Il Padrino 2	22
Il Signore degli Anelli: La Conquista	106
Kingdom Under Fire 2	26
Left 4 Dead	140
Mini Ninjas	30
Monster Vs. Aliens	29
Necrovision	102
Need for Speed: Shift	34
Overclocked Una storia di violenza	96
Panzer Campaigns – France '40	93
Port Royal	17
Prince of Persia	16
Saints Row 2	88
Secret Files 2: Puritas Cordis	27
Singularity	44
Space Giraffe	104
Splinter Cell: Double Agent	17
Spore Creature Keeper	29
Tale of a Hero – Il Destino di un Eroe	98
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	80
The Golden Horde	110
The Guild II: Venice	105
The Settlers: La Nascita di un Impero	115
The Suffering	16
Tom Clancy's EndWar	40
World in Conflict Soviet Assault	28
X-Com	28
Zeno Clash	28

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIII – N° 153 MARZO 2009

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Britannia" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Surprise" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Midway" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "V. Cortese" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "HP" Spinelli, Marco "Bonus +5" Salvaneschi, Ualone "Obiettivi" Loggia, Ivan "Kikko" Conte, Raffaello "Na Varra" Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca "Royal Rumble" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "FTP" Skulz, Mattia "Cardinals" Ravanelli, Matteo "Cesarini" Bittanti, Alessandro "Portatile" Galli, Nemesis, Francesco "Non fa rimpiangere" Mozzanica, Roberto "Arretrati" Camisana, Davide "Sky" Giulivi, Paolo "Buona idea" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Virtuale" Leanza, Danilo "Proposta" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Antonio "Cry" Colucci, Davide "Bionic" Massara, Marcello "Svezia" Cirillo, Mosè "Fallout 3" Viero, Claudio "Eden" Chianese, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Unità 1 attacca Unità 2" Cardillo, Fabio "DRM" Bortolotti, Tito "Guerra Fredda" Parrello

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

Il vapore dei videogiochi



Il titolo qui sopra non si riferisce al Vaporware, ovvero a tutti quei giochi annunciati e mai arrivati sui nostri PC, e il cui emblema è *Duke Nukem* (di cui, su questa rivista, si parla da oltre 10 anni).

Intendiamo, piuttosto, il potente sistema di digital download che "spinge" ormai molti giochi, ovvero Steam di Valve. Lanciato sul mercato per supportare *Half-Life 2*, oggi il portfolio di Steam comprende quasi tutte le software house che producono titoli per PC, dagli "antichi nemici" di id ed Epic a Electronic Arts, che ha inserito come apripista *Dead Space* e *Red Alert 3*.

Steam, però, non è "solo" una piattaforma di digital download: molti giochi, come *Empire Total War* e *Dawn of War II*, lo utilizzano anche se installati dal DVD contenuto nella scatola che si acquista nei negozi. Questo offre due vantaggi: il primo è per le software house, che dispongono di un sistema di protezione quasi impenetrabile e che non obbliga gli utenti a un numero limitato di installazioni. Il secondo, tutto per noi giocatori, è che i titoli che installiamo sul nostro computer, tramite Steam, sono costantemente aggiornati. Ciò ci consente non solo di utilizzare dei giochi che hanno sicuramente l'ultima patch, ma, nel caso di sfide online, di non impazzire per capire se disponiamo di una versione differente da quella dei nostri amici.

La componente online, d'altra parte, sta diventando sempre più importante: basta vedere gli sforzi di Relic o Creative Assembly, tesi a sviluppare al massimo il potenziale confronto tra gli utenti online. In casi come *Call of Duty* o il più recente *Dawn of War II*, il gioco online è persino radicalmente diverso dall'esperienza single player. Questo, secondo chi vi scrive, si tradurrà in un numero crescente di titoli che consentiranno sia di sfidarsi online, sia di giocare "privatamente" da soli, riservando due esperienze specializzate e diverse. A questo proposito, siamo felici di constatare che molti titoli danno modo di giocare in modalità "cooperativa" – come *Saints Row 2*, recensito a pagina 88. Lo stesso *Empire Total War* può essere visto come uno strategico cooperativo, anche se siamo sicuri che nessun trattato di pace resisterà al test del tempo e che, presto, i cannoni della Corona Britannica saranno sotto le mura di Parigi.

Fateci sapere cosa ne pensate, sul forum del nuovo sito www.gamesvillage.it!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Come già accennato il mese scorso, a seguito della chiusura della sezione del forum dedicata esclusivamente alla recensioni dei lettori, lo spazio qui dedicato all'argomento non sarà più un appuntamento fisso.
Se desiderate che una vostra recensione venga pubblicata ne La Posta in Gioco, inviate una e-mail al mio indirizzo. Chissà, magari in futuro potrei prendere in considerazione l'idea di pubblicare anche un estratto dei vostri scritti presenti nella nuova sezione Ars Scribendi. Un abbraccio.

DUBBI E DOMANDE

Cara Nemesis,
mi chiamo Maurizio, ho 50 anni e sono un accanito videogiocatore. Volevo dei chiarimenti da te, visto che sento sempre parlare di giochi creati con dei motori grafici di questa o quella casa, ma in realtà non so cosa sia un motore grafico e se esistano tante differenze tra l'uno e l'altro. Desidero sapere un'altra cosa: se compro un gioco in Rete, per esempio con la piattaforma Steam di Valve, e poi mi accorgo che quel titolo, una volta installato, ha dei problemi (vuoi per via del PC non tanto potente o per altre cause indipendenti da me), come mi devo comportare? La ditta mi ridà i soldi o cerca di risolvermi il problema? Cambiamo argomento. Quando leggo che alcuni giochi possono essere installati solo un certo numero di volte, mi arrabbio. Mi pare di non poter considerare mio un prodotto acquistato per 50 euro, perché chi lo vende ha deciso così. Capisco combattere la pirateria, ma questa non mi sembra la strada migliore, perché d'ora in poi smetterò di comprare i titoli che so avere tale limitazione. Una volta finito un gioco lo rimuovo dal PC, però se esce un'espansione che mi piace lo reinstallo. Se di tale gioco, nel tempo, escono tre o quattro dischi aggiuntivi, sono fregato! Senza contare che i videogiochi, ormai, occupano troppo spazio e quando ne hai installati 4 o 5 hai già riempito mezzo hard disk. Scusa se mi sono dilungato. Tu cosa ne pensi? Un bacio affettuoso.

Maurizio

La tua domanda è solo apparentemente banale, caro Maurizio. In effetti, si sente spesso parlare di motore grafico, ma non sempre si ha una percezione precisa di cosa rappresenti. Per alcuni, per esempio, il termine

> **"Il cliente che esprime più critiche è quello che non ha pagato"**
> da Carta dei Diritti dei videogiocatori e pirateria – Marco Beretta



DUBBI E DOMANDE *Mass Effect* utilizza l'ottimo motore grafico Unreal Engine 3.



Le talpe

Ciao carissima Nemesis, mi chiamo Andrea e leggo la vostra splendida rivista da molti anni. Ho sempre desiderato scriverti e questa volta mi sono deciso. Il gioco online, a mio parere, sta diventando ridicolo. Mi spiegherò meglio. Sono un grande appassionato di FPS e, recentemente, ho acquistato lo splendido titolo di Activision *Call of Duty: World at War*. Dopo aver terminato la campagna single player, ho deciso di dedicarmi al gioco online. L'aspetto multiplayer di *World at War* è molto valido e mi ha subito appassionato, considerando anche che è l'unica buona alternativa (a mio parere) a *Red Orchestra*, per chi cerca un FPS online ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Veniamo al punto: inizialmente, giocando online, non ho avuto alcun problema. Recentemente, però, sono stato vittima più di una volta, in diverse mappe, delle "Talpe". No, non sono i concorrenti del reality in TV, ma dei veri e propri imbroglioni! La prima volta che ne ho incontrata una, stavo giocando nella mappa Castle; ero appostato dietro un muro quando, a un certo punto, sono stato ucciso. Sì, ma da chi? Ho girovagato per la mappa e in più di un'occasione mi è capitato di essere ucciso e di non riuscire a identificare la posizione del mio assalitore: mi sono deciso, così, ad attivare il replay dell'uccisione. Da dove sparava il mio nemico? Da sotto terra! Analizzando il replay, ho visto chiaramente che il nemico era "sotto" la mappa e riusciva a vedere i giocatori e a ucciderli. Il fatto è che chi non sta sotto la mappa non lo può vedere! Questo frustrante fenomeno si è presentato in varie sessioni, tanto che, alla fine, ho deciso di indagare. Ho visitato vari forum di *World at War* e ho scoperto che, a causa dei bug del gioco, in vari punti delle mappe è possibile introdursi sotto l'area d'azione. Per esempio, basta correre contro un muro a destra e a sinistra finché il proprio soldato non riesce a uscire dalla mappa. Il colmo è stato visitando YouTube, dove si possono trovare addirittura dei video tutorial che mostrano come fare. Personalmente, cerco sempre di giocare al massimo della sportività contro gli altri partecipanti, ma episodi come questo mi fanno passare la voglia. Grazie a questi imbroglioni, le partite diventano ridicole. E pensare che ho speso dei soldi per acquistare un titolo in cui cercavo un'esperienza realistica e divertente, nel contesto del conflitto mondiale. Possiedo anche la versione per console, ma anche lì la musica non cambia. Ho già scaricato patch e aggiornamenti, senza ottenere risultati apprezzabili! Oggi ho ufficialmente deciso di riporre *World at War* sullo scaffale. Vedo che anche nel mondo degli FPS online si può imbrogliare. Il gioco online si sta potenzialmente rovinando. Il vero requisito necessario è la serietà, che purtroppo non tutti possiedono. Spero che Activision tenga conto di questo problema e lo risolva al più presto. Un saluto e complimenti a tutta la redazione.

Andrea



In *Call of Duty: World at War* sono presenti dei bug che consentono di sparare al nemico senza essere visti.

Caro Andrea,
abbiamo spesso parlato di quanto sia scorretto, sotto diversi punti di vista, giocare utilizzando dei "trucchetti" di bassa lega. Se qualcuno ha voglia di rovinarsi un gioco usando codici e cheat in single player è solo un problema suo. Adesso, però, con l'esistenza delle classifiche online, la presenza di record "taroccati" dà fastidio a chi gareggia con onestà. Poi ci sono i "quit" (di cui abbiamo parlato nello specifico su queste pagine) nei titoli sportivi, gli scorretti che si appostano nei punti di respawn per uccidere i malcapitati. . . e ora tu punti l'attenzione su queste cosiddette talpe che, addirittura, si nascondono sottoterra per colpire a tradimento. Non penso ci sia altro da aggiungere a ciò che dici. Non me la sento neanche di condannare gli sviluppatori: loro per primi non ameranno pensare che una loro fatica sia costellata di bug, a prescindere dall'uso che se ne fa. Pur sperando che quanto ti è capitato si verifichi il meno possibile, credo che la tua esperienza possa servire per spiegare cosa è successo a chi si ritrova ucciso da un nemico invisibile e non è riuscito a scovare una spiegazione.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

IL LOGO CONTINUA

Con estremo piacere, torniamo a esplorare il **Thread** "GMC Official Logo Contest" del **Canale** "Games Contact" per scoprire le nuove opere proposte dai lettori della nostra rivista. La prima che andiamo a presentare è firmata da Gordon_Fre3man: Ecco una scritta creata col *Gmod*. L'opera è stata commentata in maniera positiva da Jock_15: Bella, mi piace! Bravo Gordon, mentre slipknot maggot ha proposto di arricchirla: Sarebbe molto bello Gordon in mezzo a tutti. La seconda proposta arriva da pokepower: Creato con *Far Cry 2*. Anche in questo caso, Jock_15 ha espresso la sua ammirazione: Carino, mi piace. Sono curioso di sapere come hai fatto. Sgommate viste dall'alto o hai usato l'editor? A svelare l'arcano ci ha pensato jippa_lippa, affermando che pokepower Ha usato l'editor.





IN BREVE

Frizzante Nemesis,
leggo GMC da quasi due anni, ormai, e mi complimento per il lavoro svolto da tutta la redazione. Ti scrivo (posso darti del tu, vero?) per chiedere che fine ha fatto il gioco di "Heroes", tratto dalla serie televisiva. Avevo letto da qualche parte che era in produzione per il 2008, ma non sento più notizie da molto tempo. Chiedo a te, faro nel mare dei videogiocatori, novità su questo titolo, dato che il telefilm mi ha appassionato parecchio e non vedo l'ora di mettere le mani sul videogioco.
Un saluto.

MoMo

Tieniti forte, caro MoMo. Purtroppo, Ubisoft (che aveva acquisito i diritti del telefilm per la realizzazione del videogioco) ha annunciato di non essere più interessata all'affare e ha restituito i suddetti diritti alla NBC. A quanto

"motore" suggerisce una componente hardware, c'è persino chi lo associa alle schede video. Una risposta completa richiederebbe molto spazio, ma per soddisfare la tua curiosità basta dire che il motore grafico è il software che gestisce la grafica di un gioco, gli effetti 3D e fornisce agli sviluppatori gli strumenti per svilupparne l'aspetto estetico. Le differenze fra un motore e l'altro esistono. Non per nulla, le software house cercano di accaparrarsi il software più potente per dare vita ai propri titoli di punta. L'Unreal Engine è stato sviluppato da Epic per la serie *Unreal*, ma è stato in seguito usato anche per *Splinter Cell* e *Mass Effect*, giusto per citare qualche esempio. Senza dimenticare che il motore grafico Unreal è utilizzato anche per lo sviluppo di ambienti tridimensionali per la ricerca scientifica. La storia dei motori grafici vanta decenni di sviluppo di software sempre più complessi, che spaziano dalla grafica vettoriale degli Anni '80 al fotorealismo di prodotti come il CryEngine 2 e compagnia bella. In breve, rispondo anche alle altre tue domande: quando scarichi un gioco da una piattaforma come Steam, sei comunque informato dei requisiti necessari per usufruire del software. Sta a te verificare che il tuo PC li

La redazione risponde Voti che non corrispondono

Ciao Nemesis,
sono ormai otto anni che vi seguo senza perdere un solo numero e, purtroppo, credo che smetterò di acquistare GMC. Non è una scelta fatta così, di punto in bianco, ma è una cosa che mi frulla in testa da un po'. Uno dei motivi è che trovo le recensioni e i testi in generale alquanto noiosi. Fatta eccezione per Bittanti e la tua posta, non ho molti stimoli a sciropparmi le recensioni e le news: sfoglio la rivista dall'inizio alla fine svariate volte (non nello stesso giorno), leggendo un po' qua e un po' là. Questo accade da quasi un anno. Forse ho acquisito più senso critico, non lo so, fatto sta che impiego 3-4 giorni a leggere tutto ciò che m'interessa, mentre prima mi pappavo tutto in due ore. Mi vorrei soffermare sulle recensioni: non sono altro che una semplice descrizione di com'è il gioco, di cosa si fa e cosa non si fa; non c'è un senso critico, non c'è alcuna opinione personale. Fosse per me, eliminerei anche il votino alla fine, alquanto inutile, e terrei un breve commento sul gioco, come già fate. Capisco che dovete vendere il più possibile, quindi la rivista si rivolge anche ai ragazzini e non potete fare niente di troppo adulto, quindi credo che il mio appello a migliorare le recensioni andrà perso nel nulla. Anche perché se una cosa si vende e funziona, perché cambiarla? L'assurdo è che capitano spesso dei paradossi: lo stesso gioco su GMC prende la coccarda di gioco consigliato, mentre altrove viene reputato appena sufficiente. Ciò è successo, di recente, con *Need for Speed Undercover*. Ancora prima di confrontare altre recensioni, avevo comperato il gioco e mi sono andato a rileggere l'articolo su GMC per capire se avevo effettivamente acquistato lo stesso titolo, che è una "ciofeca" giusto per precisare, mentre da voi è considerato bello. Boh? È stato un piacere seguirvi in questi anni, vedere come si sono evoluti la rivista e il mondo dei videogiochi, ma purtroppo credo sia arrivato il momento di lasciarci, saluti a tutti e buon lavoro.

MjK

Ciao MjK,
non può che dispiacermi leggere che ritieni le recensioni di GMC poco interessanti, ma vorrei dirti la mia su quella di *Need for Speed*, di cui sono l'autore. Ti confesso che le tue parole mi hanno colpito, anche perché accompagnate dalle critiche di un altro paio lettori (non so se Nemesis le pubblicherà). Faccio questo lavoro con passione e mi spiace sempre quando una mia recensione diverge così tanto dai pareri dei lettori. Ovvio, so quello che ho scritto e rimango convinto che ogni parere, mio o altrui, abbia una propria dignità. Premetto anche che, per mio puntiglio personale, quando recensisco un gioco cerco di filtrare al 100% i pareri di altri redattori. A prescindere dal voto assegnato a *NfS*, effettivamente più alto di quello attribuito da molte altre voci, editoriali e non, nel mio articolo ho sottolineato alcuni punti, riguardanti grafica e meccaniche di gioco, che reputo fondamentali per leggere nella giusta ottica l'otto che avete trovato in ultima pagina. Se paragonato a titoli come *Race Driver: GRID*, *Need for Speed* può sembrare primitivo e poco profondo. Considerandolo, invece, per quello che propone e ha sempre proposto (corse arcade, con un occhio di riguardo alle modifiche e allo stile di vita del tuning e delle gare clandestine) lo reputo un titolo valido, che mi sento di consigliare a chiunque cerchi un'esperienza simile. Magari la formula di *Need for Speed* può aver stancato molti giocatori, come del resto ho detto nella recensione, ma sinceramente ho trovato l'esecuzione più che adeguata. Non ho riscontrato particolari problemi tecnici: il gioco aveva mostrato delle incertezze nell'Aliasing sulla mia macchina, che però scomparivano del tutto sugli altri due PC redazionali che ho usato come controllo. Magagne di questo tipo sono sempre difficili da valutare con esattezza in fase di recensione. In ogni caso, FRAPS alla mano, ho avuto prestazioni assolutamente nella norma: naturalmente, a causa del lavoro che faccio, il mio PC è sempre molto aggiornato, ma posso assicurarti che non ho una configurazione da 3.000 euro sotto la scrivania. Insomma, pur rispettando il parere tuo e degli altri lettori che hanno scritto a proposito di *Need for Speed*, credo che il voto, se letto insieme al resto della recensione, rappresenti bene l'ultima fatica a quattro ruote di EA.
Un saluto.

Fabio Bortolotti



■ *Need for Speed Undercover* è stato considerato da molti un gioco al di sotto della media.



dal Forum di GAMES VILLAGE.it

ATTENZIONE BIO-SPOILER!

Entrando nel vivo delle discussioni relative ai videogiochi per PC, ovvero tuffandoci nel **Canale** "Mondo Computer", ci imbattiamo nella discussione aperta da Bigville, "Quanti finali ha *Bioshock*?": Siccome l'ho appena finito, volevo chiedere se ce ne sono solo due. Sapevo che ce n'era uno buono e uno cattivo. Il mio è quello dove si vedono le bambine che prendono la laurea e si sposano, e io muoio nel letto… È quello buono o cattivo?. A mettere chiarezza è intervenuto Micio_del_Cheshire: Ne ha tre. Buono: Salvi le sorelline, torni in superficie e le bambine tornano ad avere una vita normale. Cattivo: diventi il padrone di Rapture e scateni un attacco verso la superficie. Medio: come il cattivo, ma con musica più sottotono e piatta. Quindi, alla fin fine, sono davvero due. Una precisazione è arrivata, poi, dalla tastiera di Max power: Inizialmente, mi pare, che fossero tre, ma poi nella versione europea uno è stato tolto.



CARTA DEI DIRITTI DEI VIDEOGIOCATORI E PIRATERIA La versione per PC di *Halo 2* è uscita a ben tre anni di distanza rispetto a quella per console.

"In vari punti delle mappe è possibile introdursi sotto l'area di gioco"

da Le talpe – Andrea

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

GAME DEFENDER

In "Diamo una mano agli sviluppatori... creiamo qualche sistema di protezione" il prode thresher3253 affronta un questione importante: Il più grande problema dei videogiochi su PC è la pirateria. Tempo fa, Crytek decise di non realizzare più esclusive per PC e di passare al multipiattaforma, proprio per il fatto che *Crysis* è stato uno dei titoli più piratati degli ultimi tempi. Gli sviluppatori sono costretti a inserire metodi di protezione invasivi e dannosi, più per l'utente onesto che per il pirata. Perché non proviamo a concepire qualche sistema di protezione più sicuro per gli onesti? Per esempio, mi sono immaginato questo: sulla copertina del gioco c'è una CD-key e un'altra viene stampata sull'etichetta del disco. Al momento dell'installazione, si devono inserire i due codici, che poi vanno convalidati via Internet. Il database dei codici si trova su due server differenti, e a ogni codice della copertina è associato uno e un solo codice sul CD. Così si evita la proliferazione di keygen. Se entrambi i codici sono corretti, si procede all'installazione; in caso contrario, nisba. A prescindere da tutto, caro lettore, ti meriti il nostro applauso! Kronos21, tuttavia, ci offre un diverso punto di vista sulla questione: Secondo me, il problema della pirateria non si blocca con elaborati sistemi di protezione. Ubisoft, infatti, ha deciso di pubblicare l'ultimo *Prince of Persia* senza protezioni, tanto sarebbe stato piratato lo stesso e avrebbe fatto ugualmente volume di vendite. Quindi, tanto vale evitare di spendere tempo e risorse per un sistema di protezione inutile.

IN BREVE

pare, dopo una prima stagione con il botto, la serie "Heroes" ha registrato un sensibile calo degli ascolti, che ha scoraggiato lo sviluppo di un videogioco ispirato al telefilm. In effetti, dobbiamo confessare che l'ultima stagione ha lasciato perplessi persino dei fan come noi!

Salve Nemesis,
scrivo perché volevo essere utile all'amico Feo, la cui e-mail è stata pubblicata su GMC di gennaio. Non sapendo come contattarlo, ho ritenuto utile rivolgermi a te, sperando di non darti fastidio. Secondo me, le espansioni di *Neverwinter Nights 2* sono acquistabili separatamente, in quanto presso il negozio Mediastore ne ho viste due: *Mask of the Betrayer* e un'altra che non ricordo. Non ho preso nota della casa editrice, ma credo che un negozio ben fornito o informato possa procurarle senza problemi.
Cordiali saluti.

Gennaro Basile

Detto fatto, buon Gennaro. Di certo, il nostro amico lettore troverà utile la tua segnalazione. Grazie a nome di tutti gli interessati.

Cara Nemesis,
scrivo per chiedere la vostra eventuale disponibilità per la seguente proposta. Dirigo un clan appena formato, gli italian soldiers [is]. Abbiamo un forum (ancora in formazione) all'indirizzo **http://italiansoldiers.forumcommunity.net** e poiché non possiamo spendere soldi per dei server, avevo intenzione di chiedere un vostro eventuale supporto economico in cambio di pubblicità, sul server ed eventualmente anche nella tag di gioco.
I videogiochi di cui richiediamo i server sono: *Call of Duty 2* (versione 1.0) e *Call of Duty 4: Modern Warfare* (versione 1.7).
Attendendo una vostra risposta, tanti saluti.

Fxt

Accettare la vostra proposta ci è impossibile, ma ho deciso di pubblicare la tua lettera per far sì che altri appassionati come voi vengano a conoscenza del vostro clan e del forum: spero che ciò possa in qualche modo aiutarvi a vedere fiorire la vostra community e, magari, darvi una mano dal punto di vista economico. In bocca al lupo.

soddisfi. Riguardo la dimensione dei giochi su HD, ciò corrisponde, nella maggior parte dei casi, a un'elevata qualità del prodotto. A volte, però, certi titoli soffrono di una cattiva ottimizzazione dei file di installazione e rischi di ritrovarti con vari GB occupati inutilmente. Quando installi un gioco, puoi quasi sempre optare per diversi tipi di procedure, che consentono di gestire il numero di file da copiare sul disco fisso.

CARTA DEI DIRITTI DEI VIDEOGIOCATORI E PIRATERIA

Gentile redazione di GMC,
in seguito ai recenti eventi in campo videoludico riguardanti determinati titoli e dopo il vostro articolo intitolato "I diritti di noi videogiocatori" (GMC novembre 2008), ho pensato di contattarvi per chiarire determinati punti ed esprimere una considerazione, credo molto importante. Negli ultimi tempi, abbiamo notato come numerose case produttrici abbiano incrementato le difese per tutelare i propri interessi. Abbiamo visto parecchi titoli costretti a macchinose procedure di attivazione e controllo: occasioni in cui il parere dei fruitori non era tenuto in minima

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

RUOLO SENZA COMPROMESSI

Torniamo a parlare di videogiochi allo stato puro, con il **Thread** "*Baldur's Gate* (*1* & *2*), validi GdR?" aperto in "Mondo Computer" da Black Dr@gon: Volevo sapere se i *Baldur's Gate* sono dei validi giochi di ruolo e delle pietre miliari, come spesso sento dire. Per esempio, i dialoghi come sono? La trama? Ci sono bivi e scelte? I personaggi sono ben caratterizzati? Diamo subito spazio alle risposte. Kiactus: È tutto perfetto, alcuni però dicono che sono un gradino sotto rispetto a *Planescape: Torment*. Freddy Kruger: Sono fantastici! TheDarkSlayer: Il primo l'ho trovato meno interessante del secondo, perché i compagni non sono caratterizzati e i dialoghi sono meno belli. Il secondo è un vero capolavoro, non tanto per lo stile e le scelte, quanto per i dialoghi, la trama, le quest secondarie e la caratterizzazione dei compagni. A mettere il punto esclamativo alla discussione interviene, infine, Kelvan: Non ho ancora trovato un GdR che sia meglio dei *Baldur's Gate*, fai tu...



■ CARTA DEI DIRITTI DEI VIDEOGIOCATORI E PIRATERIA Gli appassionati hanno apprezzato molto la realizzazione di una versione "migliorata" di *The Witcher*.

"In realtà, non so cosa sia un motore grafico"

da Dubbi e domande – Maurizio

considerazione, salvo casi sporadici. Tutto è iniziato nel lontano 2004, con l'avvento di Starforce che, per poco tempo, da una parte ha terrorizzato e bloccato i pirati di tutto il mondo, dall'altra ha causato fastidi ai leciti acquirenti dei titoli sottoposti a tale protezione. Era l'epoca di *TOCA 2*, *x2*, *Splinter Cell 3*, *GTR*, *Hitman: Contracts* e molti altri. Tempo dopo, viste le proteste diffuse e il parziale fallimento di questa (oltretutto costosa) protezione, alcune case optarono per un sistema di attivazione online, mentre altre tornarono a mezzi meno macchinosi. Il pioniere dell'online fu senza dubbio Steam, con *Half-Life 2*, seguito da una serie di titoli, quali *Lost Planet, Bioshock, Mass Effect, Company of Heroes, Far Cry 2, Red Alert 3* e altri ancora. Devo premettere che, sulle prime, non ebbi particolari rimostranze da fare riguardo Starforce o altri sistemi. Possedevo il gioco originale e la coscienza pulita. Con il passare degli anni, guarda caso, pian piano i miei giochi preferiti (che spesso reinstallo e riprovo) hanno smesso di funzionare. Titoli come *American Conquest Divided Nation* o *Prince of Persia: I Due Troni* o, ancora, *Rise and Fall* non riuscivano più ad avviarsi, visto che il controllo Starforce falliva in continuazione, senza permettermi di giocare e precludendo ogni utilizzo del software. Senza motivo.
Fatta questa lunga, ma necessaria premessa, si può arrivare al fulcro centrale della mia mail. Prima di tutto, cosa acquistiamo realmente quando compriamo un videogioco? Mi rifaccio a un editoriale presente su un numero passato di GMC (a firma del grande Paolo Paglianti), che spiegava in modo preciso come noi, in realtà, acquistiamo non il mero DVD contenente i dati di gioco, bensì una licenza di utilizzo. Da evidenziare come tale licenza abbia, naturalmente, delle restrizioni (vietato fare copie o rivendere il software), ma anche dei punti positivi, fra cui il godimento illimitato del servizio offerto. In parole povere, abbiamo il diritto di utilizzare il gioco tutte le volte che lo desideriamo, in modo completo ed esclusivo.
Tale licenza è il primo monito contro la temuta pirateria. Non giriamoci intorno: non esiste protezione o misura di attivazione che la pirateria non sia in grado di aggirare. Questo è un dato di fatto. Da *Half-Life 2*, sino a *World of Warcraft*, è possibile giocare senza spendere un soldo.
I giochi citati sono tutti facilmente rintracciabili in Rete e utilizzabili senza problemi. Il peer-to-peer (p2p, per brevità) ha incredibili e numerose risorse; ha mezzi di comunicazione speciali; ha i suoi ritrovi e i suoi esperti; ha siti specializzati per ogni necessità, dall'informazione, alla segnalazione, a siti di raccolta dei dispositivi anti-protezione, su scala mondiale. Non intendo esprimere la mia opinione personale riguardo questo fenomeno che, intendo sottolineare, è ILLEGALE. Ma vorrei analizzare i fatti. Prima di tutto, bisogna distinguere i pirati dai fruitori del p2p. Da una parte abbiamo tizi estremamente abili, capaci di modificare e aggirare i sistemi di protezione. Dall'altra abbiamo persone che utilizzano gli strumenti offerti dalla Rete (i fruitori del p2p) che, senza controllo o limite, scaricano file in quantità industriale. Inutile sottolineare come i primi siano in minoranza, nonché alla base di tutto il processo. Ora, è assodato che i pirati non siano beceri e senza morale: più di una volta, si sono posti in difesa di determinati giochi che, per un motivo o per l'altro, valevano la spesa richiesta per l'acquisto di un prodotto realmente fuori dall'ordinario. Gli esempi più clamorosi sono *Call of*

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

DIPARTIMENTO SCUOLA EDUCAZIONE

Chiudiamo la rassegna forense con un momento istruttivo tratto dal **Canale** "Mondo Computer Hardware", in cui @@mikele90@@ ha espresso il suo "Dubbio RAM": Non sono molto informato in questo campo. La differenza tra DDR1 e DDR2, oltre alla velocità, qual è? Hanno lo stesso attacco, o una scheda madre può avere un solo tipo di RAM? Inoltre, volevo aggiornare il mio PC da 1 a 2 GB: posso mettere un solo blocco da 2 GB e lasciare libero l'altro slot o devo riempirli entrambi con due schede da 1 GB? La parola a Swat_88: Credo che la differenza sostanziale, oltre alle prestazioni, sia il diverso attacco. Per esempio, ho delle DDR2 e se voglio aggiornarle devo per forza comprare sempre DDR2, perché il numero di pin, se non sbaglio, è diverso dalle nuove DDR3. Ti consiglio, quindi, di acquistare lo stesso tipo di RAM: se hai le DDR1 rimani con quelle. Poi, ti conviene comperare un banco da 1 GB e metterlo nello slot libero, così magari sfrutti il dual-channel. Un'ultima cosa: acquista il banco di RAM con la stessa frequenza del precedente, così non ti trovi nei guai.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

BigVille
Elisa
Fabio C.
Frattaglia
Gregorio Palazzi
KlaseR
Lupus
Marco Mele
Peppe S.
Pierfrancesco
Raikj
Zingar0

Duty 4 e la nuova versione di *The Witcher*, che, nonostante possano essere trovati in Rete, hanno registrato vendite fuori dall'ordinario e ne viene consigliato l'acquisto da molti esponenti del cosiddetto "warez". Ciò non è a loro difesa, né vuole giustificare il loro comportamento (assolutamente), ma intende far capire una determinata opinione diffusa: esistono scelte e modi di comportarsi di determinate case produttrici, che sono talmente condivisi e ben accetti, da essere difesi in determinate modalità. Nel caso di *The Witcher*, quando uscì la versione *Enhanced*, ne fu caldamente consigliato l'acquisto da parte di numerose comunità p2p, proprio perché raramente i programmatori compiono un tale lavoro di restyling per il proprio prodotto. *Halo 2* fu sconsigliato, all'epoca dell'uscita su PC, perché accusato di essere semplicemente un mezzo per costringere gli utenti a passare a Vista, dato che il gioco poteva essere installato e utilizzato solo su tale sistema operativo. In realtà, *Halo 2* non utilizzava DirectX10 e, grazie a determinate tecniche, poteva anche essere installato e giocato su XP, persino con un framerate maggiore rispetto a quello ottenibile con Vista. Cos'è, quindi, per questi pirati il p2p?
Quello dei videogiochi è un settore molto appetibile. I guadagni possono essere enormi e le società cercano d'imporsi l'una sull'altra. Andando a influenzare le vendite, per i pirati il p2p è la chiave per esprimere opinioni e ragioni su un prodotto (riducendo i guadagni, colpendo perciò il lato economico di un'impresa), e per far "pesare" le proprie scelte. È una forma di riscatto nei confronti di operazioni commerciali discutibili. Oso addirittura andare oltre: le vere indagini di mercato dovrebbero essere compiute proprio sui download illegali, perché il cliente che esprime più critiche è quello che non ha pagato (come si diceva nel film "Totò, Peppino e le fanatiche"). Concludendo, credo che il continuo aumentare di tecniche intrusive, di politiche sempre più autoritarie e repressive da parte di determinate case produttrici, possano portare solo al risultato opposto: l'aumento delle persone che fanno affidamento alla pirateria per fruire di un prodotto o, comunque, il calo delle vendite. Nel mio caso, per esempio, ho dovuto rinunciare a numerosi titoli comportanti l'attivazione online: *Bioshock*, *Mass Effect* e *Spore*, per dirne alcuni. Questo perché il computer con cui gioco non ha una connessione a Internet. E tutt'ora non li ho provati. E i titoli che mai mi sarei perso (*Red Alert 3* in particolare, o ancora *GTA IV*), sono a questo punto in estremo dubbio. Le case produttrici vogliono tutelarsi contro la pirateria e sostengono che questa farà morire il mondo dei giochi su PC. Per questo si concentrano sulle console. Sarebbe interessante sapere qual è stato il loro commento quando le versioni pirata di *Fallout 3* e *Far Cry 2* per Xbox360 hanno fatto capolino in Rete, ben prima della data ufficiale del lancio. Per questo mi sento di sottoscrivere la Carta dei Diritti, leggendo specialmente i punti 2, 5 e 9, riguardanti delle prerogative che le case più famose, spesso, hanno impunemente calpestato e che altre, invece, hanno sempre avuto a cuore (fra cui Activision e Atari). In particolare, mi aspetto che un gioco, all'acquisto sia completo in ogni sua parte e non necessiti di download o attivazioni online. Inoltre, mi aspetto di poter usufruire di tale prodotto per un tempo accettabile... non cento anni, ma almeno cinque, senza incappare in problemi o scadenze non imputabili a una mia negligenza o imperizia. Termino con una semplice domanda: a tutti noi piace reinstallare un gioco che ci ha fatto sognare anche molto tempo prima. Capita, no? Magari un *Ghost Recon* (ora gratuito) o un *Outcast*, oppure, ancora prima, un *Monkey Island*. Ragion per cui vi chiedo: secondo voi, fra dieci anni sarà ancora possibile reinstallare *Bioshock* o *Half-Life 2*? Il servizio di attivazione online, sarà ancora disponibile e utilizzabile? *Hellgate London*, per esempio, sta chiudendo i battenti. I server sono stati chiusi. E i giocatori? Coloro che, magari, hanno sottoscritto l'abbonamento? Che hanno avuto fiducia nella casa produttrice? Non si sa. Chi vivrà, vedrà.
Le informazioni per questa mail sono state reperite online. La pirateria è un fenomeno complesso, e il suo "studio" è per me fonte d'interesse. Chiedo scusa per la lunghezza spropositata della mia mail, cara Nemesis, ma come saprai meglio di me, il problema non si può risolvere in tre righe. Spero che questa mia voce trovi una tua risposta.

Marco Beretta

Marco, la tua analisi è molto lucida e puntuale: in effetti, si evince l'interesse che nutri l'argomento "pirateria" e il tuo desiderio di esplorarne le dinamiche ben oltre la banalità che, spesso, caratterizza l'approccio dei più. Per chi non lo sapesse, la Carta dei Diritti dei videogiocatori è un manifesto stilato dalla software house Stardock (**www.stardock.com**), che fissa alcune regole basilari che tutelano gli acquirenti e il loro diritto a usufruire del prodotto acquistato senza eccessive restrizioni. In breve: il diritto a poter restituire un gioco che non funziona sul proprio PC, a usufruire di aggiornamenti e della facoltà di scaricare un numero illimitato di volte il gioco acquistato. Inoltre, il decalogo sottolinea la necessità che i software non installino file nascosti o indesiderati e che il gioco sia fruibile anche senza la presenza del CD o del DVD nel lettore. Naturalmente, tutti questi punti (alcuni più, altri meno) sono di fondamentale importanza e sarebbe bello che la Carta dei Diritti diventasse uno standard. Per certi passaggi, ciò è abbastanza fattibile, ma in altri casi si rischierebbe di ledere i diritti delle aziende. Quello che mi chiedo è: i giocatori sono TUTTI disposti a firmare una Carta dei Diritti degli sviluppatori, in cui ci si impegna a non sfruttarne il lavoro con la pirateria? Non ci scommetterei, considerando le mail che ricevo in cui mi si chiedono siti da cui scaricare giochi (fra cui molti che non sono vittime di una protezione invasiva). Ribadisco che mi piacerebbe essere al 100% dalla parte dei videogiocatori, ma questo sarebbe possibile solo in una società ideale: la nostra, purtroppo, viene penalizzata da coloro i quali (pochi o tanti che siano) non chiedono rispetto perché, per primi, non ne portano.



dal Forum di GAMES VILLAGE.it

NUOVE PROPOSTE

Il **Canale** "Games Contact" è il posto giusto per proporre delle novità utili a migliorare la rivista. Nel **Thread** "GMC: via i trucchi, proponiamo una nuova rubrica" mimmofree dice la sua: Su GMC trovo sempre due pagine dedicate ai trucchi, che sono inutili e non servono ai fini del gioco. Se si vogliono usare c'è Internet. Per me si possono sfruttare per altro: per esempio, dedicare le pagine alle discussioni del Forum. Secondo Allucinato, invece, si potrebbe mettere: Come rubrica: Qualche anno dopo. Una rivalutazione di giochi dopo diverso tempo, con l'aggiunta di Mod e in base a come è sopravvissuto il multiplayer. Insomma, una ri-recensione di giochi non nuovissimi sarebbe molto interessante. Di diverso avviso è Kronos21: Secondo me, quelle pagine possono risultare utili alla fine. Se proprio volete eliminarle, lasciate almeno da qualche parte i trucchi per il gioco allegato il mese precedente. Anche perché, come dice giustamente aXelfg: Non tutti hanno Internet, bisogna tenere conto anche di questo.

L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Caro Sig. Bittanti,
vorrei condividere con lei alcune considerazioni innescate dalla lettura del suo intervento nei Titoli di Coda del numero di Natale, il 150; in particolare, in merito al lungometraggio tratto da *Max Payne*. Innanzitutto, condivido che ultimamente gli elementi videoludici più felici presenti nel cinema contemporaneo siano proprio quelli indiretti. Lei cita "Speed Racer", ma la lista è più lunga: pensiamo a "Shoot 'Em Up – Spara o Muori" di Michael Davis, in cui la violenza diventa pura caricatura, tanto da assumere, in certi frangenti, lo stesso valore che può avere l'azione dello sparare in giochi come *Postal* o *Serious Sam*. Un altro esempio secondo me degno di nota è "Crank", un perverso incrocio tra *GTA* e un Time Attack degno di un qualsiasi gioco di guida: Chev Chelios (interpretato da Jason Statham) deve fare l'impossibile per mantenere l'adrenalina del suo corpo a un livello costante, in caso contrario, una fantomatica droga sintetica lo ucciderà provocandogli un attacco cardiaco. Sfrecciare per le strade di Los Angeles, sniffare cocaina, iniettarsi epinefrina e altri farmaci (mai così simili a un medpack) sono tutte azioni che vengono effettuate con la stessa frammentarietà di un conseguimento di differenti obiettivi in un qualsiasi gioco d'azione. Altro esempio, forse minore, è "Death Race" di Paul W.S. Anderson: pur conservando la propria mediocrità (d'altronde, Anderson è responsabile della trilogia di "Resident Evil"), presenta vari elementi tipici dei videogiochi (auto prese direttamente da *Carmaggedon*, la presenza di un boss come il Dreadnought) che rendono il film godibile. Tutti questi elementi, in fondo, sono stati "implementati" in campo cinematografico con risultati, se non perfetti, certamente interessanti. Ciò che non condivido è il presunto carattere elitario del videogioco, o meglio, per essere più precisi, la volontà di "creare un'esperienza videoludica sul grande schermo", semplicemente perché ogni medium, dalla letteratura al videogioco, conserva i suoi margini di manovra, le sue caratteristiche e le sue modalità di azione. Caratteri, questi, non necessariamente specifici di un medium, ma intercambiabili solo in determinate situazioni. Per fare un esempio: la trilogia cinematografica de "Il Signore degli Anelli" è, obiettivamente, un capolavoro di tecnica e maestria cinematografica, ma si tratta forse di un'esperienza letteraria ? Certamente no, poiché è impossibile tradurre 1.300 pagine in 12 ore di girato; non bastano gli scorci di Lothlorien o di Gran Burrone per riprodurre le sensazioni provate leggendo le dettagliatissime descrizioni dei magici luoghi elfici; il lettore non potrà mai ritrovare la piena essenza dell'opera in una serie di immagini. Incontrerà, invece, barriere che trascendono la narrazione, concentrandosi sulla percezione emotiva e intrinseca di ogni soggetto, che cambiano anche alla luce di quella immedesimazione di cui avete parlato nel numero 151. Alla luce di questo, tendo a chiedermi se esista una caratteristica esprimibile, grossolanamente, con il termine di "velocità del medium", cioè il tempo che la forma artistica impiega per imporsi sullo spettatore: nel caso di un libro, si avrà una certa lentezza dovuta alla rielaborazione delle parole lette; nel caso di un film essa sarà più veloce e immediata, poiché gli stimoli ricevuti sono più familiari e percettibili; il videogioco, invece, avrà una "velocità" doppia rispetto al film, poiché prevede non sono la ricezione delle informazioni, ma anche un invio di risposte da parte dell'utente al medium. È possibile che questa discrepanza provochi l'esperienza di "massimo dolore" che lei descrive? Secondo me, sì. D'altronde, per godere appieno di un'opera artistica lo spettatore deve anche, di volta in volta, ridimensionare o elevare le proprie aspettative: non possiamo attenderci grandi rivelazioni esistenziali vedendo *The Bourne Ultimatum*, come non possiamo ambire a una eccessiva profondità di gioco in un titolo come *Serious Sam*. Nel passaggio da un medium all'altro dobbiamo imporre le stesse premesse, altrimenti scadiamo nel velleitario. Persino "Sin City", uno degli esempi di traduzione tra due diversi medium meglio riusciti nella storia, ha fatto storcere il naso a qualcuno: bisogna imputare questo a una scarsa attinenza al testo originale o a una discreta realizzazione tecnica? Non penso. Ultima osservazione: è possibile trasporre una "esperienza cinematografica sul monitor"? Ossia, compiere il percorso inverso? Ritengo di no: ricordando *Metal Gear Solid 2* provo ancora le stesse emozioni vissute sull'Arsenal Gear o nelle varie scene d'intermezzo, ma non riesco ancora a eliminare la barriera che si pone tra me che taglio la schiena di Solid Snake e tra me che ascolto, pieno di terrore, il folle piano del soldato.

Rudin Peshkopia
bluer_night@hotmail.itbluer_night@hotmail.it

Ti ringrazio per l'eccellente contributo, caro Rudin. Due precisazioni: "Death Race" è il remake di una pellicola ("Death Race 2000", 1975) che ha ispirato un videogame, *Death Race* di Exidy (1976). La versione di Paul W.S. Anderson tenta di conciliare l'estetica del gioco con quella del film. Ci riesce, ma fallisce su tutti gli altri livelli. Per restare in tema, Anderson ha diretto solo il primo episodio di "Resident Evil", quello del 2002. "Apocalypse" porta la firma di Alexander Witt, mentre "Extinction" è di Russell Mulcahy (resta il fatto che Anderson ha scritto le sceneggiature della trilogia). Nei Titoli di Coda di Natale, mi sono limitato a sollevare alcuni dubbi sulla possibilità di tradurre cinematograficamente un medium che di cinematico ha ben poco. Detto altrimenti: la distanza tra letteratura (fumetti compresi) e cinema è minore rispetto a quella che sussiste tra cinema e videogiochi, per via della natura interattiva di questi ultimi. Il che, in parte, spiega perché gli adattamenti letterari sul grande schermo, in genere, funzionano, mentre quelli videoludici no.



FILOSOFIA SPICCIOLA

Riceviamo e volentieri pubblichiamo una lettera di Andrea Dresseno (**andrea.dresseno.gmail.com**), in merito a un'importante iniziativa della Cineteca di Bologna in materia di "game preservation", l'apertura di un Archivio Videoludico: "Studenti, insegnanti, dottorandi, appassionati accomunati dalla necessità e dal desiderio di giocare. Ricerche trasversali, relazioni tra arti, lo studio dei nuovi media, il semplice piacere d'intrattenersi di fronte a un videogioco. L'archivio, che presto aprirà i suoi spazi nella biblioteca Renzo Renzi di Bologna, punta a diventare un polo di aggregazione tra realtà istituzionali e private, tra Università e Publisher, accomunati dall'intento di indagare, studiare, promuovere il medium videoludico. Non vogliamo dare risposte, non ora, quantomeno. Vogliamo che l'archivio diventi il punto di partenza di un dibattito costante e duraturo. Vogliamo che, attraverso l'archivio, il videogioco venga posto al centro di una discussione feconda, che si possa finalmente dar vita a un dialogo consapevole, elemento fondante di qualsiasi sviluppo teorico." L'archivio è consultabile, gratuitamente, a questo indirizzo: **www.cinetecadibologna.it/archivi/Archivio_videoludico**









ABARTH POWERPLAY EXTREME

EMOZIONE PURA

Dalla partnership con Intel e Abarth, storico brand specializzato nell'elaborazione sportiva di auto di serie, nasce Abarth PowerPlay Extreme, un PC "senza compromessi" pensato per un pubblico esigente e attento ai particolari. Dotato di processore Intel® Core™ i7 Extreme - il più potente chip mai sviluppato da Intel - si posiziona al top del mercato in termini di prestazioni, garantendo un'esperienza di gioco sbalorditiva. Un computer nato per appagare anche lo sguardo, grazie all'originale estetica dello chassis che ricorda il profilo, inconfondibile, della Abarth 500 Assetto Corse. Questa nuova proposta carrozzata Abarth è disponibile in due colorazioni e tre configurazioni per soddisfare ogni esigenza.

PC Abarth **PowerPlay** Extreme 920

- Processore Intel® Core™ i7 920
- Alimentatore 850W
- S/Madre ASUS P6T Deluxe, chipset Intel® X58, 6xDDR3, 6xSATA, 2xSAS, PCIe 2.0, Express Gate
- Memoria Ram 3GB (3x1GB) DDR3
- Hard Disk 500GB SATA2 32MB
- S/Video ASUS NVIDIA® GF9800GTX+ 512MB GDDR3 DualDVI PCIe 2.0
- Unità combo - Lettore LG DVD Blue-Ray e masterizzatore DVD DL SATA
- Microsoft® Windows Vista™ Home Premium
- Simulatore NetKar-Pro con modello Abarth 500 Assetto Corse

PC Abarth **PowerPlay** Extreme 940

- Processore Intel® Core™ i7 940
- Alimentatore 850W
- S/Madre ASUS P6T Deluxe, chipset Intel® X58, 6xDDR3, 6xSATA, 2xSAS, PCIe 2.0, Express Gate
- Memoria Ram 3GB (3x1GB) DDR3
- Hard Disk 750GB SATA2 32MB
- S/Video ASUS NVIDIA® ENGTX260 896MB GDDR3 DualDVI HDCP PCIe 2.0
- Unità combo - Lettore LG DVD Blue-Ray e masterizzatore DVD DL SATA
- Microsoft® Windows Vista™ Home Premium
- Simulatore NetKar-Pro con modello Abarth 500 Assetto Corse

PC Abarth **PowerPlay** Extreme 965

- Processore Intel® Core™ i7 965 Extreme Edition
- Alimentatore 1000W
- S/Madre ASUS P6T Deluxe, chipset Intel® X58, 6xDDR3, 6xSATA, 2xSAS, PCIe 2.0, Express Gate
- Memoria Ram 6GB (2GBx3) DDR3
- Hard Disk 1TB SATA2 32MB
- S/Video ASUS NVIDIA® ENGTX280 1GB GDDR3 DualDVI HDCP PCIe 2.0
- Unità combo - Lettore LG DVD Blue-Ray e masterizzatore DVD DL SATA
- Microsoft® Windows Vista™ Ultimate 64 bit
- Simulatore NetKar-Pro con modello Abarth 500 Assetto Corse

ABARTH

Trovi Abarth PowerPlay Extreme esclusivamente presso i negozi Essedi Shop, Essedi Point e sul sito www.essedi.it

Diventa nostro partner commerciale

Numero Verde Essedi Shop 800-99.00.55





Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**



LA PAROLA A SKULZ

Un grandioso appuntamento con i trucchi e i consigli, su questo numero di GMC! E non è certo merito mio, che faccio con cura il mio "sporco" lavoro. Il merito, cari lettori, è tutto vostro, perché vi siete prodigati a spedirmi delle richieste di soccorso molto intriganti. Bravi. Continuate così!

PRINCE OF PERSIA

B Carissimo Skulz, re dei videogiochi, ti scrivo perché ho bisogno di aiuto. Ho terminato da poco il mitico *Prince of Persia*, ma una volta giunto alla conclusione, sono rimasto un po' deluso: c'è modo di arrivare a un finale alternativo, come nei precedenti episodi? Ma soprattutto, come si fa a sbloccare gli altri i costumi? Per ora, sono riuscito a ottenere solo quello di Jade di *Beyond Good & Evil*, e vorrei avere anche gli altri. Ti ringrazio in anticipo e aspetto con ansia la tua risposta!

Sito

R Ciao Sito, suppongo tu abbia visto il finale in cui hai raggiunto i quattro alberi all'esterno per aiutare Elika dopo il suo sacrificio. Il portale del tempio si è così riaperto e hai potuto abbattere anche l'ultimo albero all'interno, per coglierne l'energia vitale e portarla alla tua amica. Se sei arrivato a questo punto sei a posto, perché questo è anche il solo finale di cui io sia a conoscenza. Per quanto concerne i costumi, invece, ho informazioni più interessanti: per sbloccare i costumi di *Le Sabbie del Tempo* per il Principe e per Elika (che quindi "diventerà" Farah), devi inserire il codice **52585854** nel manager delle skin; per il costume tratto da *Assassin's Creed*, digita **13372805** e, per chiudere in bellezza con le skin prototipo del Principe e di Elika, impegnati a raccogliere tutti e 1001 i semi di luce, compreso quello che si trova dopo aver sconfitto il boss di fine gioco.

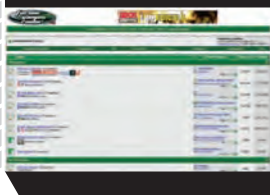

Indubbiamente, il *Principe di Persia* fa la sua bella figura con addosso gli abiti di Altair, il protagonista di *Assassin's Creed*

THE SUFFERING & GTA: SAN ANDREAS

B Ciao Skulz, sono un vostro assiduo lettore e ho già parecchi numeri delle vostre riviste. È la prima volta che vi scrivo e ti chiedo di risolvere un dilemma con *The Suffering* e uno con *GTA San Andreas*. Nel primo gioco sono bloccato alla missione I Can Sleep When I'm Dead, dove, nella stanza con i tavoli, scoppia un fulmine e non riesco ad andare oltre la porta in fiamme. In *GTA San Andreas*, invece, incontro delle difficoltà a superare le missioni Cesar Vialpando e Robbing Uncle Sam. Per favore, aiutami: sono bloccato da mesi in queste missioni. Continuate così con la rivista, è veramente interessante. Grazie.

Marco

R Ciao Marco, liquidiamo subito la faccenda relativa a *The Suffering*: per spegnere le fiamme, devi spostare al centro della



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ciao Skulz, ti scrivo per rispondere alla domanda di **Sergio** su *Neverwinter Nights 2*." Ottima idea, caro **Momo**, capiti proprio nel momento giusto! "Ciao Sergio. Da quanto ho capito, sei incappato in un bug fastidioso, poiché in seguito alla sconfitta di Lorne e il discorso del sacerdote di Tyr Nevalle, vieni spedito al Fiasco Sommerso per ricevere l'equipaggiamento di Lorne e un regalo da Nasher. Aggiorna il gioco alla versione 1.3 e non andare oltre! Perché con la 1.4 ti bloccheresti all'inizio dell'avventura a West Harbor, nel caso tu volessi far percorrere i Forgotten Realms a un altro eroe. Sperando di esserti stato d'aiuto, mando un saluto e un "complimenti" a tutti quelli di GMC".

D "Ciao Skulz, sono un appassionato della ormai vecchia serie *Commandos* e, per non perdere

La parola all'esperto Splinter Cell: Double Agent

D Egregio signor Skulz,
ho un problema con *Splinter Cell: Double Agent*. Quasi all'inizio del gioco, arrivato in elicottero a Shanghai, non riesco poi a entrare nell'hotel. Sulla terrazza c'è una porta che non vuole proprio aprirsi e con la gru non registro l'incontro. Insomma, non so più cosa fare. Mi può aiutare? La ringrazio e la saluto.

Giuseppe

R Ciao Giuseppe, posso darti del tu per una questione di praticità? Dunque, dopo aver preso il controllo dell'elicottero e aver raggiunto l'edificio con le tre lucette di fronte a te (per vederle, devi indossare il visore speciale), giraci attorno sul versante sinistro, così da poter dare il via all'arrampicata. Per raggiungere il tetto, sfrutta la cassa di fianco alla scaletta e cerca di sbarazzarti della sentinella sorprendendola discretamente alle spalle. Procedi con l'interrogatorio e poi mettila KO. A questo punto, devi ricorrere al tuo cavo avvolgibile per passare a un altro tetto, sul quale andrai oltre la ventola del sistema d'aerazione, poi sulle assi di legno e infine sul container. Salta per aggrapparti al tubo rosso alla tua sinistra, procedi verso l'altro e passa sulla tubatura blu. Gira l'angolo e lasciati cadere sul pavimento, così da arrivare al computer che attiva la gru. Dopo averlo utilizzato, passa oltre le guardie senza farti notare e sali lungo la scaletta della gru. Giunto in cima, avvicinati al bordo e calati verso il basso con il tuo rampino. Prosegui nella discesa girando verso sinistra, attaccati poi alla tubatura evidenziata dal bagliore per andare ancora più giù e, infine, messi i piedi a terra, vai a destra fino in fondo, attivando il checkpoint. Fatto questo, non ti rimane che usare nuovamente il rampino per calarti e raggiungere la posizione corretta da cui registrare l'incontro. Allo scopo di entrare nell'hotel, dovrai scendere ancora più in basso, evitando la luce dell'elicottero che ti darà la caccia, fino a raggiungere una finestra che una sentinella aprirà inconsapevolmente a tuo vantaggio. Direi che è tutto, non mi rimane che augurati buon proseguimento.

stanza uno dei distributori posti lungo le pareti, in modo da metterlo proprio sopra il tombino di scarico. Così, l'acqua si accumulerà e le fiamme si estingueranno. Per quanto concerne *GTA: San Andreas*, siccome non mi indichi con precisione dei punti critici e mi pare di capire che il problema sia diffuso, ti passo con piacere qualche codice generico, da digitare durante il gioco (anche nella schermata di pausa, se ti riesce più comodo). Inserisci **speedfreak** per avere la nitro in tutte le macchine, **hesoyam** per l'armatura, la salute e tanti soldi, **turndowntheheat** per abbassare l'attenzione delle forze dell'ordine, **aezakmi** per bloccare il livello di ricercato, **sticklikeglue** per avere un controllo dell'auto perfetto, **fullclip** per le munizioni infinite, **baguvix** per la salute e **uzumymw** per fare il pieno di armi. Direi che così può andare... buon divertimento!

ENTER THE MATRIX

B Ciao caro Skulz,
spero di non prenderti in castagna se ti chiedo un aiuto per *Enter the Matrix*. Mi rendo conto che si tratta di un gioco ormai dimenticato, ma sono un appassionato dei film di fantascienza e, non appena trovo un videogioco che li prende in considerazione, mi ci dedico anima e corpo. Hai per caso a disposizione qualche gabola che mi permetta di completare la trama senza troppi problemi? Spero di sì e, nell'attesa di ricevere la tua risposta, faccio i complimenti a tutta la redazione di Giochi per il Mio Computer.

Manuel

R Ciao Manuel, non ti devi preoccupare dei consigli, nel tuo caso dei trucchi, che chiedi: sono qui apposta per rispondere e per cercare di dare una mano ai nostri lettori, a prescindere dalla "vecchiaia" e dall'importanza dei giochi tirati in ballo. Imbrogliare in *Enter the Matrix* è questione di un attimo: bisogna accedere al terminale e inserire i codici utili alla causa, dopo aver inserito il comando **CHEAT**. Puoi usare **FFFFFFFF** per diventare invisibile, così i nemici non si accorgeranno della tua presenza, oppure **1DDF2556** per fare il pieno di munizioni o, ancora, **7F4DF451** per non avere mai problemi di salute.



Visto che in *Enter the Matrix* ci si trova spesso coinvolti in baruffe formidabili, qualche pratico trucco può fare comodo!

Quesiti dal passato Port Royal

D Carissimo Skulz,
ho un totale bisogno del tuo aiuto. Mi potresti fornire qualche trucco per *Port Royal*, allo scopo di fare soldi in fretta o cose simili, perché resto sempre senza denaro e non posso comprare le palle dei cannoni. Quando i pirati e tutti gli altri nemici mi attaccano, non riesco a difendermi e mi distruggono le navi. Ti prego, aiutami. È un gioco bellissimo.

Antonio

R Ciao Antonio, puoi fare dei soldi facili iniziando il gioco a Margarita nel tutorial e andando quindi in un altro porto a comprare più tabacco che riesci (finché il prezzo rimane sotto i 900 alla cassa). Poi, torna a Margarita per vedere il prodotto a 1000 alla cassa. Sei libero di ripetere la manovra tutte le volte che ti pare e, con un po' di pazienza, riuscirai a mettere da parte un bel gruzzolo.

le buone abitudini, mi sono rimesso a giocare con il terzo episodio." Caro **Mattia**, hai fatto benissimo. Raccontaci il tuo problema. Di sicuro, qui c'è uno stuolo di soldati che non vede l'ora di aiutarti. "Il fattaccio è che, sarà per via del fatto che gli anni passano anche per me, non riesco più a superare lo scoglio delle missioni a tempo. Non è che, per caso, potresti suggerirmi qualche trucco per far andare più piano o, addirittura, per fermare il tempo?".

D "Mitico e imperturbabile Skulz, sono sicuro che conosci il videogioco *La Cosa*!" Certo che lo conosco, caro **Diego**, ma ti avviso subito che non l'ho completato su PC, bensì su Xbox... "Avrei bisogno di trucchi. Ho provato a cercare su Internet e, a dire il vero, qualcosa ho anche trovato, ma non riesco a capirci nulla, perché si parla del registro di Windows e di altre amenità. Mi sai dire se esiste un modo più normale per inserire i trucchi? Oppure, mi puoi spiegare come devo procedere con la modifica del registro, senza infliggere una dura punizione al mio povero computer?".

DOLCE STIL NOVO?

Dante, di ritorno dalle crociate (?), incontra la Morte e la uccide per impossessarsi della sua falce. Arrivato in patria, scopre che Beatrice è stata assassinata, e vede l'anima dell'amata, sedotta da Lucifero, mentre viene trascinata negli inferi. Assetato di vendetta, il sommo picchiatore attraverserà i nove cerchi dell'Inferno, con l'obiettivo di recuperare la sua bella e dare una poetica lezione all'angelo caduto. Ma il suo viaggio si rivelerà anche un percorso di redenzione, che vedrà Dante fare i conti con i suoi peccati e i demoni del suo passato. No, non stiamo scherzando.

DANTE'S INFERNO

Nel mezzo del cammin di nostra vita, mi ritrovai per un videogioco oscuro...

SVILUPPATORE EA Redwood Shores **GENERE** Azione
CASA Electronic Arts **INTERNET** www.dantesinferno.com

DANTE'S INFERNO NON CI FARÀ DANNARE PERCHÉ:

- **Ci regalerà un inedito Dante guerriero.**
- **La direzione artistica è ineccepibile.**
- **Il team di *Dead Space* sa il fatto suo.**
- **L'ambientazione è *divina*.**

SE siete dei professori di Lettere, degli storici della lingua italiana o dei puristi della "Divina Commedia", girate pagina. Non vi curate di questo gioco, ma guardate, e passate.

Dante's Inferno, pur essendo ispirato al capolavoro senza tempo del nostro Sommo Poeta, lo stravolge e lo rimescola senza pietà, trasformando Dante in un guerriero ultraviolento e spedendolo negli inferi per riprendersi la sua Beatrice, sedotta da quel malandrino di Lucifero.

La trama, pur valendo uno zero spaccato durante un'interrogazione di Italiano, si presta bene all'idea di gioco concepita dagli studi di EA Redwood Shores, distintisi di recente per l'ottimo *Dead Space*. *Dante's Inferno* sarà un trionfo di azione sanguinolenta, centrato sui furibondi combattimenti corpo a corpo con visuale in terza persona. Il nostro Dante, brandendo la falce della Morte e scatenando dei poteri sacri, ricaricabili uccidendo nemici e mostri, avrà a che fare con orde di creature diaboliche, nate dalla collaborazione con Wayne Barlowe, un artista che ha recentemente prestato la propria matita anche al regista di "Hellboy".

L'azione ricorda quella di *Devil May Cry 4* e, per essere più precisi, ricalca fedelmente quanto visto su PlayStation 2 in *God of War* (alcuni membri del team, infatti, vengono proprio dal gruppo di Sony

"CARONTE È UN'INQUIETANTE NAVE DI CARNE E OSSA"

che lavorò su *GOW*): ci sono degli eventi prestabiliti dagli sviluppatori, in cui bisogna premere prontamente il pulsante indicato su schermo; delle sezioni in cui scalare pareti e saltare con tempismo, e la telecamera, non troppo vicina all'azione, si muove automaticamente. Ci saremmo aspettati, forse, un po' più di originalità dal team di *Dead Space*, ma dobbiamo constatare che l'esecuzione è di prima qualità, e rivela le sue potenzialità anche in questo stadio dello sviluppo, a più di un anno dall'arrivo di *Dante's Inferno* sugli scaffali.

È presto per esprimere un parere sulla grafica, ma siamo rimasti impressionati dalle strutture presenti nel gioco e dalla caratterizzazione dei personaggi chiave. Caronte è un'inquietante nave di carne e ossa, con un'enorme testa sulla prua, e, nelle vicinanze, delle cascate di anime dannate cadono urlando dalle pareti. *Dante's Inferno*, più che sull'innovazione, punta sull'accostamento di un sistema di combattimento assodato a un apparato visivo di grande impatto, che naturalmente trae enorme vantaggio dall'inimitabile immaginazione che trasuda da ogni canto della Divina Commedia. Certo è che, anche solo per i temi trattati, questo titolo farà parlare molto di sé, suscitando polemiche per l'immagine "audace" di Dante e per la presenza di un'iconografia infernale e demoniaca.

GIOCHI COMPUTER

Alcune creature potranno essere domate e cavalcate, sfruttandone abilità uniche quali il soffio infuocato.



Le combo e le mosse di Dante sono sanguinose, violente e coreografiche. Aspettiamoci proteste dai puristi della "Divina Commedia".



Il Sommo Poeta avrà a disposizione anche degli attacchi sacri, il cui utilizzo non richiederà Mana (a differenza, naturalmente, di quelli magici).



Dante viene presentato come un guerriero di ritorno dalle crociate, ma alcuni dei suoi tratti da poeta, come la corona d'alloro, sono stati riprodotti quali parti dell'armatura.

DATA DI USCITA 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** EA Redwood Shores
- **Provenienza:** California
- **Storia:** Siamo alle prese con uno degli studi più importanti di Electronic Arts, che ha avuto in passato esperienze con licenze importanti ("Il Padrino" e "Il Signore degli Anelli) e che ha recentemente sfornato l'ottimo horror *Dead Space*.
- **Li conosciamo per:** *Il Padrino* e *Dead Space*.

ATTENDERE PREGO!

Passerà "almeno un anno" prima dell'arrivo sugli scaffali e la versione PC non è ancora stata confermata al 100%.

SCOOP
prima occhiata

WEST IN MULTIPLAYER

Sebbene in *Call of Juarez: Bound in Blood* non sia prevista una modalità che permetta a due amici di affrontare fianco a fianco l'avventura principale, sono comunque presenti molteplici modalità multiplayer. Oltre al classico Death Match, si potranno affrontare sfide più in linea con l'ambientazione del gioco. Per esempio, nelle rapine in banca o negli assalti ai treni, due squadre (una formata da banditi e l'altra da tutori della legge) si scontreranno in una battaglia all'ultima pallottola. Uno degli elementi più interessanti è rappresentato dal sistema delle taglie. A ogni giocatore, infatti, verrà affibbiata una taglia secondo il numero di nemici uccisi. Naturalmente, sarà possibile incassare tale ricompensa mandando al creatore il "bandito" in questione.

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Stanno per tornare i cowboy, ed è ora di dare una spolverata ai revolver!

- **SVILUPPATORE** Techland
- **GENERE** Sparatutto in prima persona
- **CASA** Ubisoft
- **INTERNET** www.callofjuarezgame.com

***CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD* VI FARÀ SENTIRE BUONI, BRUTTI E CATTIVI PERCHÉ:**

- Le ambientazioni saranno varie ed evocative.
- Vestirete i panni di due veri e propri pistoleri.
- La struttura di gioco vi terrà incollati allo schermo per ore.
- Potrete affrontare ogni missione da due diversi punti di vista.

CON il secondo capitolo di *Call of Juarez*, i ragazzi di Techland provano a rinverdire i pascoli del panorama videoludico puntando nuovamente su gringos e pistole fumanti.

Bound in Blood condivide con il predecessore l'ambientazione: anche qui, l'obiettivo dei protagonisti sarà di impadronirsi del favoloso tesoro di Juarez. La vicenda, però, precede di alcuni anni quella narrata nel primo episodio, ponendosi come un vero e proprio prequel. Questa volta, vestiremo i panni di due pistoleri, i fratelli McCall. Tutto avrà inizio durante la guerra civile americana. Thomas e Ray, arruolati nell'esercito confederato, decideranno di disertare, cercando fortuna nel selvaggio West.

La trama, ricca di colpi di scena, conterrà tutti i temi classici del genere western: seducenti donzelle, pistoleri senza scrupoli e capi indiani pronti a far collezione di scalpi. Il vero punto di forza di *Bound in Blood*, però, è rappresentato dalla particolare struttura di gioco. Prima dell'inizio di ogni missione, bisognerà decidere quale dei due fratelli utilizzare. Ray, il maggiore, è un uomo autoritario; degradato a sergente per disobbedienza, è specializzato nel combattimento a breve distanza. La sua arma preferita è la doppia pistola, con cui si rivela incredibilmente letale. Thomas, invece, ha un carattere più riflessivo e

"OGNI MISSIONE POTRÀ ESSERE AFFRONTATA DA DUE PUNTI DI VISTA"

introverso. Vissuto per anni nell'ombra del fratello maggiore, rivaleggia con lui solo nell'ambito delle relazioni sentimentali. Veloce, agile e silenzioso, Thomas è un ottimo soldato, specializzato con le armi a lunga distanza, come per esempio i fucili. Utilizza anche coltelli da lancio e una particolare frusta che si rivela perfetta per superare gli ostacoli.

Ogni missione, quindi, potrà essere affrontata da due diversi punti di vista e questo ci obbligherà a sperimentare diversi stili di gioco, secondo il personaggio scelto. Nei panni di Ray, per esempio, bisognerà optare per un approccio più diretto, prediligendo gli scontri corpo a corpo. Con Thomas, invece, si sfrutteranno le qualità da cecchino.

Dal punto di vista tecnico, *Bound in Blood* sembra molto promettente. Il motore grafico (il Chrome Engine 4) regala paesaggi mozzafiato e ambientazioni ricche di particolari. Gli sviluppatori ci hanno assicurato che ce ne saranno davvero tante, dai campi di cotone della Georgia, fino alle città fantasma, senza dimenticare i deserti dell'Arizona e i villaggi indiani. A completare questo promettente quadro, ci attendono numerose modalità di gioco online. Peccato solo che non sia previsto di poter affrontare l'intera avventura con l'aiuto di un amico in carne e ossa. GIOCHI COMPUTER



Mentre Thomas riesce a superare per conto proprio molti ostacoli, Ray ha spesso bisogno di una mano.



La doppia pistola di Ray è un'arma precisa e incredibilmente letale.



Dal punto di vista tecnico, *Bound in Blood* sembra molto promettente.



Il fucile, nelle mani di Thomas, è un'arma perfetta per eliminare da lontano i nemici.

DATA DI USCITA META' 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Techland
- **Provenienza:** Polonia
- **Nati nel:** 1991
- **Storia:** Techland nasce nel 1991 in Polonia e, nel giro di pochi anni, riesce a creare un solido gruppo professionale, formato da più di 100 dipendenti tra programmatori, level designer, ingegneri del suono e artisti. Il primo gioco di questi sviluppatori è stato prodotto nel 1997
- **Li conosciamo per:** *Chrome, Xpand Rally Xtreme, Call of Juarez, Dead Island.*

ATTENDERE PREGO!

Per giocare a fare i cowboy dovrete aspettare fino alla fine della primavera di quest'anno.

SCOOP
prima occhiata

IL PADRINO 2

Un gioco cui non conviene mancare di rispetto.

- **SVILUPPATORE** EA Redwood Shores
- **GENERE** Azione/Free Roaming
- **CASA** Electronic Arts
- **INTERNET** www.ea.com/godfather2

LE SCARPE DI CEMENTO

Per convincere alcuni gestori a pagare il pizzo o a collaborare con la famiglia, sarà necessario usare dei metodi un po' violenti. Oltre a devastare i locali, avrete modo di afferrare i poveri malcapitati e di sbizzarrirvi con una nuova serie di dolorose combinazioni. Tra arti spezzati, percosse in pieno volto e lanci da record, state pur certi che riuscirete a convincere i poveretti delle vostre ragioni. Attenzione a non ucciderli, però, altrimenti saranno inutili.

BACERETE LE MANI A *IL PADRINO 2* PERCHÉ:

- Gestire le attività criminali vi farà sentire dei veri Don.
- Reclutare sgherri di vari tipi renderà più interessanti le missioni.
- Il sistema di combattimento corpo a corpo è più violento che mai.
- La trama si intreccerà con quella dei mitici film.

DATA DI USCITA MARZO 2009

IL più grande merito del primo episodio de *Il Padrino*, adattamento digitale della serie cinematografica nata dal celebre romanzo di Mario Puzo, è stato quello di intrecciare dei nuovi contenuti a quelli dei film, dando vita a una trama inedita e pensata per far respirare al giocatore l'atmosfera delle pellicole.

Con il *Padrino 2*, EA intende espandere ulteriormente questo concetto, per superare alcune convenzioni del genere e catturare su schermo tutte le emozioni e le responsabilità di un perfetto Don. Oltre ad aggirarvi per le strade dedicandovi all'antica arte della sparatoria e dell'intimidazione, vi troverete a fare delle scelte prettamente gestionali, finalizzate alla creazione di un piccolo impero fondato sul crimine organizzato. Vestirete i panni di Dominique, un giovane scugnizzo che vede il padrino della propria famiglia assassinato durante un meeting mafioso a Cuba. Toccherà a voi prendere le redini della situazione e, di successo in successo, vi troverete a fare affari persino con i Corleone, che vi affideranno incarichi di fiducia.

Di conseguenza, oltre alle classiche missioni, sarà necessario pianificare attacchi alle altre gang, interagendo con i loro membri e ordinando omicidi mirati alle figure chiave (raggiungibili solo dopo aver indagato sulle loro abitudini e sui loro punti deboli).

"CIRCA IL 20% DEL GIOCO VERRÀ OCCUPATO DALLA DON'S VIEW"

Secondo gli sviluppatori, circa il 20% de *Il Padrino 2* verrà occupato dalla Don's View, la visuale del Don, una riproduzione 3D della città che indica i rendimenti e tipi di attività svolti nei vari territori. Utilizzandola, sarà consentito piazzare uomini a difesa di punti strategici e attaccare i racket e i monopoli delle altre famiglie, impegnandosi per incrinare il loro controllo sulle zone chiave. Ad accentuare la sensazione di essere dei veri e propri capi, ci sarà la possibilità di reclutare degli sgherri di varie classi da portare in missione. Avranno diverse specialità, dalle demolizioni allo scasso, ascolteranno i vostri ordini e cresceranno dopo ogni risultato ottenuto, acquisendo la capacità di imbracciare armi più grandi e letali. Inoltre, è interessante sapere che saranno proprio questi sgherri a combattere durante le partite online, e che i progressi accumulati sfidando altri giocatori si rifletteranno nelle statistiche della campagna single player.

Il Padrino 2 ha le carte in regola per continuare la tradizione inaugurata dal primo episodio e sembra destinato a fare buon uso del grande fascino della prestigiosa licenza cui si appoggia.

GIOCHI COMPUTER



La visuale del Don permette di gestire tutti gli aspetti del gioco: sarà sempre importante tenere d'occhio le attività e gli affari.



Non mancheranno, come sempre, sezioni di guida e sparatorie, tutte rigorosamente con visuale in terza persona.



Gli sgherri da reclutare hanno diverse classi, statistiche e abilità, e guadagnano punti esperienza anche durante le partite online.



Ordinare degli omicidi può assestare dei duri colpi all'equilibrio delle altre famiglie. Per farlo, però, bisogna ottenere le informazioni giuste sulla malcapitata vittima.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** EA Redwood Shores
- **Provenienza:** California
- **Storia:** Questo studio, uno dei più importanti di Electronic Arts, ha curato molti progetti di grande importanza, avendo a che fare anche con licenze prestigiose quali "Il Signore degli Anelli" e "Il Padrino".
- **Li conosciamo per:** *Il Padrino*, ma anche per il recente *Dead Space* (e il futuro *Dante's Inferno*).

ATTENDERE PREGO!

Il Padrino 2 è completo quasi al 100% e arriverà presto sui nostri scaffali.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi



Nonostante il freddo di questo rigido inverno, finalmente agli sgoccioli, la temperatura delle nostre CPU è sempre stata alle stelle. E gli annunci non si fermano: la continuazione del 2009 si preannuncia frenetica come al solito, crisi o non crisi.

A cura di Fabio Bortolotti

Azione

KINGDOM UNDER FIRE 2

Il regno in fiamme di Phantagram torna sotto i riflettori.



La nuova eroina, pur avendo risparmiato sull'acciaio dell'armatura, sembra decisamente letale.



L'impatto grafico sarà notevole, se ci saranno davvero così tanti personaggi su schermo.

GALLERY



DOPO qualche mese di silenzio, il nuovo episodio di *Kingdom Under Fire* torna a mostrarsi con una serie di interessanti immagini.

Il titolo promette tanta azione e spettacolari battaglie su larga scala, con alcuni elementi tipici della strategia in tempo reale. Oltre a una classica campagna single player, gli sviluppatori promettono una ricca modalità multiplayer, modellata sui recenti giochi di massa online (MMOG), che permetterà ai partecipanti di sfidarsi in battaglie epiche.

La trama si svolge cinquanta anni prima rispetto agli eventi di *Kingdom Under Fire: The Crusaders*, e vede l'arrivo di una nuova fazione, il cui scopo è causare rovina e porre termine all'era della Luce. *Kingdom Under Fire 2* avrà molti personaggi giocabili, alcuni già noti e altri completamente nuovi. Le immagini diffuse da Phantagram sottolineano la qualità del motore grafico impiegato che, pur non sfoggiando un livello di dettaglio da capogiro, sembra in grado di muovere agevolmente decine e decine di personaggi su schermo. In un gioco epico e "battagliero" come *KUF*, la sensazione di essere circondati da orde di soldati è un elemento fondamentale, che in questo episodio acquisirà ulteriore rilevanza a causa del maggior spazio dato alla strategia. Inoltre, se gli sviluppatori riuscissero a trasportare una simile quantità di combattenti in un'ambientazione online, senza minare la giocabilità e senza perdere per strada le componenti più ragionate, *Kingdom Under Fire 2* potrebbe davvero definire i tratti di un nuovo genere.

"Kingdom Under Fire 2 potrebbe definire i tratti di un nuovo genere"

Data di uscita: 2009
Internet: www.phantagram.com

IVGA

ITALIAN VIDEOGAME AWARD

Date aggiornate per il premio videoludico italiano al 100%.

NEL ricordarvi l'imminente Italian VideoGame Award 2009, manifestazione organizzata da Sprea Editori per premiare i migliori titoli dell'anno appena trascorso, cogliamo l'occasione per comunicarvi le date aggiornate che scandiranno le varie fasi dell'evento.

La prima fase delle votazioni ha inizio il 2 marzo e durerà fino al 5 aprile, data in cui verranno annunciate le nomination. I candidati potranno essere votati fino al 10 maggio e, in questa fase, sarete in grado di scegliere tra tre finalisti per ogni categoria, contribuendo attivamente a far vincere i vostri giochi preferiti del 2008. L'Italian VideoGame Award 2009 si concluderà con la serata di gala del 19 maggio, durante la quale i trionfatori da voi espressi verranno giustamente premiati. Visitate il sito **www.italianvideogameaward.it** per essere aggiornati in merito alle ultime novità sugli Award.



Partenza: 2009
Internet: www.italianvideogameaward.it

Avventura grafica

SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS

Una nuova avventura grafica per i giocatori "puri di cuore".

GLI appassionati di avventure grafiche hanno accolto favorevolmente il primo episodio della serie di *Secret Files*, dedicato al misterioso evento di Tunguska.

Il secondo episodio, *Puritas Cordis*, è pronto ad arrivare sugli scaffali. Gli sviluppatori hanno sostanzialmente mantenuto la stessa formula, puntando su enigmi sensati e su un'atmosfera intrigante e misteriosa, con una trama che da subito prende il ritmo e la suspense che solitamente si attribuiscono ai gialli e ai polizieschi. Da notare che, oltre a Nina e Max, già presenti in *Tunguska*, avremo modo di giocare anche nei panni di un vescovo, cui tra l'altro è dedicata la sezione introduttiva di *Puritas Cordis*. La grafica non ha fatto il salto di qualità in cui alcuni speravano, ma rimane comunque adatta al genere.



Ci si poteva aspettare qualcosa di più dalla grafica, ma la trama promette bene.

Data di uscita: 27 marzo 2009
Internet: www.secretfiles-game.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Booty	Capcom	Estate	● (rosso)
Alan Wake	Microsoft	2009	● (rosso)
Anno 1404	Ubisoft	Marzo	● (verde)
ArmA II	Bohemia Interactive	2009	● (arancione)
Batman Arkham Asylum	Eidos	2009	● (arancione)
Battlefield Heroes	EA	2009	● (arancione)
Battleforge	EA	2009	● (arancione)
Bionic Commando	Capcom	Primavera	● (verde)
Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Primavera	● (arancione)
Culpa Innata 2: Chaos Rising	Momentum	2009	● (verde)
Damnation	Codemasters	2009	● (arancione)
Dante's Inferno	EA	2010	● (rosso)
Dark Void	Capcom	2009	● (arancione)
DC Universe Online	SOE	2009	● (verde)
Demigod	Atari	Primavera	● (arancione)
Deus Ex 3	Eidos	2009	● (arancione)
Diablo III	Activision/Blizzard	2009	● (arancione)
DiRT 2	Codemasters	2009	● (arancione)
Dragon Age: Origins	BioWare	Fine 2009	● (verde)
Duke Nukem Forever	2K Games	2009	● (rosso)
Elemental: War of Magic	Stardock	2010	● (verde)
Elven Legacy	Paradox	Inizio 2009	● (arancione)
Fuel	Codemasters	Maggio	● (verde)
Ghostbusters	Atari	Giugno	● (arancione)
Gray Matter	Anaconda	2009	● (rosso)
Half Life 2: Episode 3	Valve	2009	● (rosso)
Harry Potter e il Principe Mezzosangue	EA	Estate 2009	● (verde)
Hearts of Iron 3	Paradox	2009	● (arancione)
Helldorado Conspiracy	Atari	2009	● (arancione)
Heroes over Europe	Atari	Primavera	● (verde)
Il Padrino 2	EA	Primavera	● (verde)
Just Cause 2	Eidos	2009	● (verde)
Mafia 2	2K Games	2009	● (verde)
Metro 2033	THQ	2009	● (arancione)
Need for Speed: Shift	EA	2009	● (verde)
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	2009	● (verde)
Overlord 2	Codemasters	2009	● (arancione)
Red Faction Guerrilla	THQ	2010	● (arancione)
Risen	Deep Silver	2009	● (arancione)
Rogue Warrior	Bethesda	2009	● (arancione)
Silent Heroes	Paradox	2009	● (rosso)
StarCraft II	Activision/Blizzard	2009	● (arancione)
Street Fighter 4	Capcom	2009	● (arancione)
Supreme Commander 2	Square Enyx	2009	● (arancione)
The Sims 3	EA	Giugno	● (verde)
Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	Primavera	● (verde)
Wanted	Warner Bros	Aprile	● (verde)
Wheelman	Midway	Primavera	● (arancione)
Wolverine	Activision	Aprile	● (verde)

Strategia in tempo reale

WORLD IN CONFLICT SOVIET ASSAULT

Ubisoft "salva" la prima espansione di World in Conflict.

Con un rapido comunicato stampa, Ubisoft ha annunciato l'uscita di *World in Conflict: Soviet Assault*, previsto per marzo.

Il colosso francese, infatti, ha recentemente acquistato gli studi svedesi di Massive, dissipando di fatto le oscure nubi che si erano addensate sul futuro della serie di *World in Conflict* dopo l'abbandono di Sierra. *Soviet Assault* sarà un'espansione e permetterà di vivere la guerra dal punto di vista dei russi. Non mancheranno anche nuove mappe pensate per il multiplayer e alcune funzioni aggiuntive. Inoltre, Ubisoft pubblicherà una *Complete Edition* di *World in Conflict*, contenente *Soviet Assault* e l'originale in un'unica confezione. Siamo contenti che il talento e la passione degli studi di Massive non siano andati perduti, e non vediamo l'ora di mettere le mani su questa nuova espansione.

Data di uscita: marzo 2009
Internet: www.worldinconflict.com


Presto gli appassionati potranno vivere la guerra di *World in Conflict* dalla parte dei russi.

Azione

ZENO CLASH

Un prezzo ridotto per un interessante gioco indipendente.

ACE Team ha annunciato, tramite un comunicato stampa, che il suo *Zeno Clash*, un particolare titolo che mescola elementi propri dei giochi d'azione alla violenza dei picchiaduro, uscirà in primavera e sarà distribuito digitalmente per la modica cifra di venti dollari (circa 15 euro).

La scelta è motivata dal periodo di crisi economica, che potrebbe far assottigliare il pubblico dei prodotti meno noti e pubblicizzati, e dalla volontà di raggiungere un gran numero di giocatori. *Zeno Clash*, al momento, è in lizza tra i finalisti dell'Independent Games Festival nella categoria "Best Visual Art". Speriamo che tutta la buona volontà degli sviluppatori si concretizzi in un prodotto valido anche dal punto di vista del sistema di gioco.


Nonostante le apparenze, *Zeno Clash* non sarà un FPS.



Data di uscita: primavera 2009
Internet: www.zenoclash.com

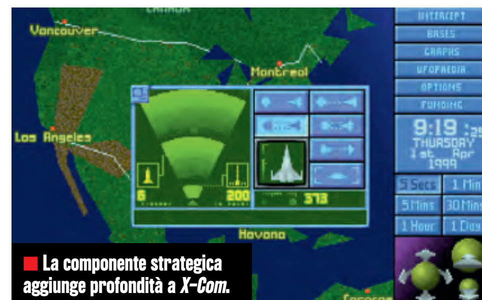
Strategia

X-COM: COMPLETE PACK

Gli alieni ritornano in forze.

La saga di *X-Com* non ha bisogno di presentazioni. I giocatori veterani ricorderanno con un brivido le nottate trascorse a stanare l'ultimo alieno e recuperare inestimabili manufatti tecnologici.

Quello che è, in sostanza, uno straordinario esempio di matrimonio tra gestione di basi e tattica a turni torna su Gamersgate (**www.gamersgate.com**) e Steam (**www.steampowered.com**), in tutto il suo nostalgico splendore. *X-Com: Complete Pack offre, al prezzo di 14,99 euro, tutti i titoli marchiati X-Com: UFO Defence*, *Terror from the Deep*, *Apocalypse*, *Interceptor*, *Enforcer*. Mentre i primi tre giochi rappresentano altrettante perle della strategia su PC, gli ultimi due non sono eccelsi, e hanno più che altro un valore "archeologico".



La componente strategica aggiunge profondità a *X-Com*.

Data di uscita: disponibile
Internet: www.gamersgate.com, store.steampowered.com

Azione

UBISOFT E LE TARTARUGHE NINJA

Un nuovo gioco per celebrare i 25 anni delle Tartarughe Ninja.

Sono passati 25 anni dalla nascita delle Tartarughe Ninja, e Ubisoft ha deciso di festeggiare questo importante compleanno con un nuovo titolo a loro dedicato.

Sarà un gioco di combattimento per un massimo di quattro giocatori, e porterà l'illustre firma di Game Arts, lo studio responsabile del recente *Super Smash Bros. Brawl* per Wii, da molti salutato come uno dei migliori esponenti del suo genere. Possiamo aspettarci, dunque, delle battaglie caotiche ed esagerate e delle meccaniche di gioco avvicinabili da chiunque, ma che nascondono un buon livello di profondità tecnica. Al momento, non si conoscono ancora il titolo definitivo (che potrebbe essere *TMNT: Smash Up!*) e le piattaforme che celebreranno le amate tartarughe mutanti.



Le mosse saranno esagerate e sopra le righe, come sempre quando si parla di Tartarughe Ninja.

Data di uscita: 2009

Internet: www.ubi.com

SPORE CREATURE KEEPER

Il mondo di *Spore* continua a crescere, ed Electronic Arts ha già annunciato una serie di nuovi titoli dedicati all'ultima fatica di Will Wright. *Spore Creature Keeper* uscirà su PC e non avrà bisogno di *Spore* per funzionare. Pensato per un pubblico più giovane, permetterà di allevare delle creature, attingendo anche dalla Sporepedia, con un'interfaccia che ricorda *The Sims*. Il gioco uscirà entro la fine del 2009.

Azione

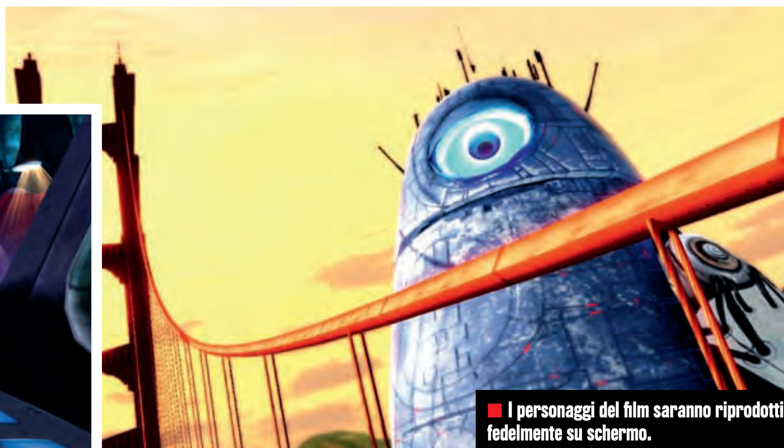
MONSTER VS. ALIENS

Un mostruoso gioco targato Activision.

Dreamworks invaderà in aprile le sale cinematografiche di tutto il mondo con "Monster vs. Aliens" ("Mostri contro Alieni" in Italia) e Activision, come al solito, non si farà sfuggire l'occasione di trarne un videogioco su licenza.

Monsters vs. Aliens farà tesoro dei simpatici e mostruosi protagonisti del film, permettendo di giocare nei panni di vari eroi, tutti con delle caratteristiche e delle debolezze particolari, da sfruttare per proseguire nei livelli. *Monsters vs. Aliens*, pur essendo chiaramente pensato per i più piccoli, sembra ben progettato, e potrebbe rivelarsi un perfetto regalo per i futuri fan della pellicola. L'uscita è prevista in contemporanea con l'arrivo del film nelle sale.

Data di uscita: aprile 2009
Internet: www.monstersvsaliens.com



I personaggi del film saranno riprodotti fedelmente su schermo.

PILLOLE

LICENZIAMENTI PER MICROSOFT

Microsoft ha licenziato gran parte dell'Aces Studio, nome legato alla storica serie di *Flight Simulator*. Si tratta, in questi tempi di crisi, di notizie sempre più comuni, ma non per questo meno tristi.

LOST PLANET AL CINEMA

Capcom ha confermato la sua intenzione di portare *Lost Planet* su grande schermo. Ha intenzione di fare le cose in grande: il budget previsto è di ben 200 milioni di dollari.

UBISOFT IN BRASILE

Ubisoft ha acquistato gli studi di Southlogic, con sede a Porto Alegre. Il team di sviluppo è nato nel 1996, è formato da 20 persone, e negli anni passati ha fatto molta esperienza con svariati giochi PC.

UNA DATA PER LAST REMNANT

Square Enix ha confermato la data d'uscita in Giappone di *Last*

PILLOLE

***Remnant*, il 9 aprile, e ha ribadito che anche le versioni occidentali giungeranno in primavera. Per rendere il gioco più appetibile ai nostri palati, tutti i dialoghi saranno doppiati in inglese (e quindi, auspicabilmente, anche in italiano) e verrà introdotta la possibilità di velocizzare i combattimenti.**

Sussurri dalla Rete

FABLE 2 SU PC

Anche se per vie non ufficiali (e quindi non attendibili al 100%), alcuni membri dello studio di Lionhead hanno confermato che *Fable 2* verrà presto annunciato in formato PC. L'edizione Xbox 360 è stata un successo di vendite e di critica, dunque Molyneux e soci hanno ottenuto da Microsoft Games Studios il via libera per procedere alla conversione PC. Incrociamo le dita in attesa di una conferma definitiva.

MMOG

DC UNIVERSE ONLINE

Un gioco online con strabilianti superpoteri.

I fan dei fumetti e dell'universo narrativo DC stanno aspettando speranzosi l'uscita di *DC Universe Online*, un gioco di massa online dedicato al mondo dei supereroi (e dei supercattivi).

Si tratta di un titolo sviluppato e pubblicato da Sony Online Entertainment, un nome legato allo storico *EverQuest* e al meno fortunato *Star Wars: Galaxies*. L'obiettivo degli sviluppatori è quello di staccarsi dalle meccaniche tipiche della stragrande maggioranza dei MMORPG, e di creare un prodotto dinamico e improntato all'azione, ispirato al frenetico *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction* (uscito su console). Le nuove immagini mostrate confermano il buono stato di salute del progetto, ancora previsto per un'uscita nel 2009.

Data di uscita: 2009
Internet: http://dcuo.station.sony.com/



Il sistema di gioco cercherà di allontanarsi dai cliché dei vari MMOG.

AMERICA'S ARMY 3

L'Esercito degli Stati Uniti torna su PC.

A sei anni di distanza dal primo, discusso episodio, una terza versione di *America's Army* si appresta ad arrivare sui nostri monitor. Il gioco, sviluppato dall'Esercito degli Stati Uniti, propone la simulazione della vita di un soldato, con la riproduzione di combattimenti e missioni d'addestramento. *America's Army 3* sarà completamente gratuito, si baserà sull'Unreal Engine 3 e, ancora una volta, includerà fedeli riproduzioni di veicoli e armi in dotazione all'esercito USA. Gli sviluppatori promettono delle meccaniche più accessibili e una procedura di download e installazione più semplice che mai. Ricordiamo che il fine principale del gioco è di promuovere la campagna di arruolamento negli Stati Uniti.

Azione

MINI NINJAS

Silenziosi come la notte, affilati come lame, alti due mele o poco più.


Lo stile con cui sono raffigurati i personaggi è spassosi.

Eidos ha annunciato un nuovo gioco d'azione in tre dimensioni chiamato *Mini Ninjas*.

Il titolo, mirato ai giocatori intorno ai dieci anni, vedrà un giovane ninja alle prese con l'immancabile cattivone di turno: un malvagio samurai. Per proseguire nei livelli, sarà necessario combattere, ma anche ricorrere al buon senso e ai vari poteri del piccolo Hiro, il minuscolo eroe che avremo modo di comandare. Da notare anche lo stile grafico, decisamente curato e colorato. Siamo convinti che, se il sistema di gioco sarà abbastanza profondo e ben studiato, anche i "bambini" con più di dieci anni riusciranno ad apprezzare *Mini Ninjas*.

Data di uscita: 2009
Internet: www.minininjas.com

Gioco di ruolo

FALLOUT 3: THE PITT

Nuove immagini per la seconda espansione di Fallout 3.

Bethesda mantiene le promesse e continua a espandere il mondo di *Fallout 3*.

Dopo la prima espansione ufficiale, recensita su questo numero di GMC, sono già disponibili delle nuove immagini dedicate a *The Pitt*. In questa seconda avventura aggiuntiva avrete modo di visitare ciò che resta di Pittsburgh, circondata da acque irradiate che hanno causato mutazioni e malattie. Le prime immagini, tra l'altro, mettono in mostra una pericolosa motosega, per la quale i giocatori più sanguinari faranno senza dubbio follie. Chiunque abbia apprezzato il mondo devastato e pericoloso dipinto da Bethesda potrebbe trovare in *The Pitt* altre ore di divertimento postatomico.



L'arma impugnata da questo losco figuro sembra pericolosa, ma anche molto divertente da usare.

I AM ALIVE

L'interessante gioco di Ubisoft non è ancora vivo.

Recentemente, su Internet si sono susseguite varie voci che volevano che *I am Alive*, il nuovo interessante "survival-action" di Ubisoft, fosse già pronto ad arrivare sugli scaffali, e fosse destinato a vedere la luce entro marzo. È stata Ubisoft stessa, attraverso le parole del suo grande capo Yves Guillemot, a fugare ogni dubbio: "Il gioco ha bisogno di più lavoro. L'uscita è rimandata all'anno prossimo." Quindi, se tutto va per il verso giusto, ci troveremo alle prese con l'intrigante Chicago (messa in ginocchio da un misterioso disastro naturale) entro i primi mesi del 2010.

Data di uscita: 2010
Internet: http://iamalivegame.uk.ubi.com

Sparatutto online

BATTLEFIELD HEROES

Continuano i lavori sulla colorata guerra online di EA.

Grazie a un post sul blog ufficiale di *Battlefield Heroes*, il producer James Salt ricorda ai giocatori PC che i lavori sul promettente sparatutto online di EA procedono a gonfie vele.

Di recente, si è soffermato sul processo di creazione dei livelli e sui vari passaggi che intercorrono tra la progettazione teorica e il passaggio finale del team artistico, il cui scopo è dare a ogni scenario un accattivante stile da cartone animato. Ricordiamo che *Battlefield Heroes* sarà giocabile gratuitamente e che cercherà di guadagnare con la vendita di alcuni oggetti per personalizzare i propri eroi (senza però ottenere dei vantaggi in termini di gioco) e con il piazzamento strategico di alcune piccole pubblicità. Salt ha confermato anche il numero massimo di giocatori, fissato a 16 per ottenere delle partite equilibrate e con un buon compromesso tra azione e strategia.

Data di uscita: secondo trimestre 2009
Internet: www.battlefield-heroes.com/dev-blog



Lo stile grafico ricorda un cartone animato e potrebbe rivelarsi uno dei punti vincenti del gioco.

quando il gioco si fa duro





SOLO 77,00 €

ricevi **13 numeri**

più 13 GIOCHI COMPLETI

In pratica è come ricevere **3 NUMERI GRATIS** all'anno

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer!** **13 numeri** con soli

€ 77,00

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25% Risparmi 3 numeri

Prezzo a copia Euro 5,92

Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** **risparmi** anche **di più** con soli

€ 72,00

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29,89% Risparmi 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato

Prezzo a copia Euro 5,54

Se sei già abbonato e rinnovi con carta di credito

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmio** è ancora **maggiore** con soli

€ 68,00

Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33,79% Risparmi altri 4 Euro + 1 Euro di bollettino postale. Risparmi 4 numeri rispetto a un nuovo abbonato

Prezzo a copia Euro 5,23

*Offerta valida fino al 19 marzo 2009

ISTANTANEA SU: *NEED FOR SPEED: SHIFT*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Slightly Mad Studios/Black Box Games
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual Core, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0
- **Internet:** www.ea.com
- **Nei Negozi:** 2009
- **Perché aspettarlo:** Black Box Games, dopo una serie di produzioni poco stimolanti, è stata affiancata da Slightly Mad Studios (ex Blimey, noti per GT Legends e BMW M3 Challenge) e il modello di guida è decisamente migliorato rispetto al passato. Se la struttura di gioco sarà all'altezza, *NFS* potrebbe tornare ai fasti di un tempo.



Per la prima volta nella serie *NfS*, le curve andranno affrontate con precisione, e non semplicemente dando un colpo di freno a mano.





Il motion blur non rende al meglio nelle immagini statiche, ma in movimento l'effetto è decisamente ottimo.

BLIMEY GAMES: SEMPRE SUL FILO

Dopo la scissione da Simbin (per intenderci, i padri delle serie *GTR* e *Race*), i ragazzi di Blimey sembrano essere stati presi di mira dalla sfortuna. Prima è fallito il loro editore, 10Tacle; successivamente, hanno iniziato ad accusare il colpo della recessione, tanto da finire in bancarotta. Il loro "salvatore" è un membro dell'azienda stessa, Ian Bell, che da sempre ha guidato lo sviluppo dei titoli di Blimey. Ora, il gruppo continua la propria opera sotto un nuovo nome, quello di Slightly Mad Studios. Per maggiori informazioni: **www.slightlymadstudios.com**

NEED FOR SPEED: SHIFT

"Shift" è il termine inglese per cambiare (di marcia), e *Need for Speed* ha un disperato bisogno di un cambio radicale!

SONO passati quindici anni dal lancio di *Need for Speed*, eppure Electronic Arts non sembra intenzionata a mettere la parola fine a questa fortunata serie. Nemmeno dopo gli ultimi due episodi, che, pur se molto differenti fra loro, non sono riusciti a riportare la saga alla gloria di un tempo.

L'arduo compito tocca ora ai ragazzi di Slightly Mad Studios (ex Blimey Games), che in molti assoceranno a giochi come *GTR 2*, *GT Legends* e *BMW M3 Challenge*: tutte simulazioni di grande qualità. Un punto di svolta per *Need for Speed*?

Assolutamente no: i programmatori ci tengono a sottolineare che non intendono tradire lo spirito che ha animato fino a oggi i vari *NFS*; di conseguenza, *Shift* sfoggerà un modello di guida sfacciatamente giocoso (o arcade, come si dice in gergo). E molto divertente, per quanto abbiamo potuto testare su una versione in corso d'opera sottopostaci durante la visita agli studi di Electronic Arts.

Sui PC a nostra disposizione abbiamo provato varie vetture su due tracciati. Uno di questi era reale (Brands Hatch), l'altro di fantasia (una sfrenata corsa per le vie di Londra). Fra i bolidi a nostra disposizione, una splendida Porsche 911, una Audi R8, una Pagani Zonda e anche una Lotus Elise, ciascuna con la sua spiccata personalità e tutte maledettamente eccitanti da "portare a spasso". Il modello di guida era chiaramente ispirato a quello dei recenti titoli di Codemasters (*Race Driver GRID* e *Colin McRae: DiRT*): impegnativo e credibile, ma anche molto concessivo.

È possibile tagliare le chicane senza conseguenze o sfrecciare al 200 all'ora sull'erba come se nulla fosse. I danni sono praticamente inesistenti: le vetture si deformano, ammaccano e graffiano, ma le loro prestazioni non ne risentono in maniera particolare. Quindi, tenetevi pronti alle sportellate in curva.

La grafica di *Need for Speed: Shift* ci è sembrata piacevole, grazie a un motore che sfrecciava fluido pur offrendo un livello decisamente elevato di dettaglio.

La piste, soprattutto quella in mezzo alla città di Londra, erano ricche di particolari, mai piatte o spoglie, ma era la sensazione di presenza l'aspetto più piacevole, soprattutto giocando con la visuale dal cruscotto. In *Shift*, infatti, viene simulato lo spostamento della testa del pilota (come nei vari *GTR*) in













Le auto si rovineranno durante i contatti. Per quanto abbiamo potuto vedere, però, i danni hanno solo una valenza estetica.

CHE GARAGE!

Come tradizione della serie *Need for Speed*, le auto disponibili in *Shift* saranno tutte costosissime dream car. Pur non essendo ancora disponibile la lista dei bolidi che verranno inclusi nella versione finale, possiamo sbilanciarci in qualche indiscrezione, basandoci sui mezzi da noi visti finora. Si potrà salire al volante di Porsche 911, Lotus Elise e Audi R8, e addirittura delle favolose Pagani Zonda. Speriamo anche nella presenza del cavallino rampante, ma durante la presentazione, purtroppo, non ne abbiamo visto nemmeno uno.

COME UN VERO PILOTA

La visuale dal cruscotto non è mai stata un punto di forza della saga automobilistica di *Need for Speed*, eppure, in *Shift* sarà difficile farne a meno. La profondità di campo, così come i movimenti della testa del pilota, sono simulati in maniera credibile e il motion blur, che sfuma i contorni durante le fasi di frenata e accelerazione, contribuisce a garantire la sensazione di velocità.





Il backfire di una Zonda durante una violenta scalata: veramente spettacolare!

maniera particolarmente riuscita. Sia perché i movimenti, pur evidenti, non sono mai esagerati né fastidiosi, sia perché, tramite un accurato utilizzo del motion blur, vengono esaltate accelerazioni e decelerazioni, sfocando la visuale. In movimento, l'effetto è decisamente realistico e piacevole, capace di coinvolgere senza distrarre o rendere difficile il mantenere la traiettoria. Evocativo anche il rombo dei motori, così come lo stridio delle gomme, che aiuta a capire quando si raggiunge il limite. Come indizio, però, è poco utile, giacché è sufficiente "staccare il piede dall'acceleratore" o, al massimo, toccare il freno, per recuperare anche gli errori più gravi. Mal che vada, perderete un po' di tempo andando a sbattere contro le protezioni, ma pochi istanti dopo sarete nuovamente pronti a tornare in pista.

Nel corso del nostro primo assaggio, abbiamo potuto sfidare solo le

"SFOGGERÀ UN MODELLO DI GUIDA SFACCIATAMENTE ARCADE"

intelligenze artificiali di *Need for Speed: Shift*, che effettivamente offrono qualche emozione. Dopo aver visto *GRID*, però, competere con nemici tenaci è il minimo che si può chiedere a un moderno gioco di guida.

Una volta inanellati giri su giri sui due tracciati, abbiamo cercato di ottenere qualche informazione in più dai programmatori. Eravamo curiosi di scoprire le modalità di gioco, come fosse strutturato il multiplayer, quali e quanti percorsi sarebbero stati disponibili nella versione definitiva di *Shift*.

Nonostante la nostra insistenza, però, le labbra degli sviluppatori sono rimaste cucite e i no comment si sono ripetuti incessantemente. I ragazzi di Slightly Mad Studios ci hanno tenuto a precisare che la loro missione è quella di realizzare un titolo di corse in cui il giocatore sia sempre al centro dell'attenzione, sotto stress in ogni momento della gara, ma queste sono le stesse – identiche – parole utilizzate un paio di anni fa quando, per la prima volta, Codemasters ci presentò *GRID*.

Della giornata passata negli studios inglesi di Electronic Arts rimangono il ricordo di un piacevole modello di guida e tanti interrogativi ancora senza risposta. Del resto, *Need for Speed: Shift* è previsto per il prossimo autunno e i team di sviluppo impegnati nell'impresa (Sligthly Mad Studios e Black Box Games) hanno parecchio tempo per scoprire come riportare il nome *Need for Speed* agli antichi fasti.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *DRAGON AGE: ORIGINS*

Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: BioWare
Genere: Gioco di ruolo
Requisiti di sistema: Dopo una nostra precisa domanda sui requisiti di sistema, gli sviluppatori hanno preferito non sbilanciarsi. In base a quanto abbiamo visto, ipotizziamo che i requisiti di *Dragon Age: Origins* saranno almeno 1 GB di RAM, una scheda 3D da 256 MB e un processore dual core a 2 GHz
Internet: http://dragonage.bioware.com/
Nei Negozi: Fine 2009
Perché aspettarlo: Perché BioWare è una garanzia in fatto di giochi di ruolo, e perché le proporzioni del progetto *Dragon Age: Origins* sembrano davvero enormi.



In ogni dialogo, è possibile scegliere le proprie risposte, alcune delle quali saranno disponibili solo in presenza di determinate abilità.



I rapporti tra i popoli del mondo di *Dragon Age: Origins* sono difficili, e si distaccano dai classici stereotipi fantasy.



COME NASCE UN EROE

Una caratteristica tipica dei titoli BioWare è la rigiocabilità, dovuta alla grande quantità di scelte effettuabili in tutte le fasi di una partita. *Dragon Age: Origins* non sarà da meno e farà addirittura in modo che ogni classe e tipo di personaggio, in base alla sua origine, abbia un prologo giocabile diverso. L'episodio creerà da subito parte del background del vostro eroe, influenzando tra l'altro numerosi aspetti della trama. Finezze come questa lasciano capire quanto studio c'è stato nella creazione di *Dragon Age*, che nasconde tante silenziose innovazioni sotto l'aspetto di un GdR tradizionale.



DRAGON AGE: ORIGINS

Il futuro dei giochi di ruolo secondo BioWare.

A COLPO D'OCCHIO
La visuale di *Dragon Age: Origins* è a volo d'uccello, simile a quella vista in *Neverwinter Nights 2*, e passa a una terza persona in stile *Mass Effect* quando lo zoom è al massimo.

L'importanza di BioWare nel panorama dei giochi di ruolo è nota a tutti gli appassionati del genere. Correva il 1998 quando il primo *Baldur's Gate* arrivava sugli scaffali, imponendo uno standard di qualità e delle convenzioni che, a distanza di undici anni, non accennano a passare di moda.

Ora, *Dragon Age: Origins* promette agli appassionati di essere un vero e proprio "successore spirituale" di *Baldur's Gate*. Sono parole grosse, naturalmente, ma considerando l'impeccabile curriculum di BioWare è difficile non essere ottimisti e curiosi di scoprire il nuovo mondo creato dagli sviluppatori. Parliamo di un nuovo mondo perché, proprio come è successo con *Mass Effect* e con *Jade Empire*, gli sceneggiatori e gli scrittori di BioWare si sono ingegnati per inventare un mondo fantasy originale, slegato dalle convenzioni narrative di "Dungeons & Dragons" e dei Forgotten Realms (l'ambientazione di *Baldur's Gate* e di *Neverwinter Nights*). Ray Muzyka, amministratore delegato di BioWare, nonché responsabile di tutti i suoi più grandi capolavori, ci ha raccontato con orgoglio che "creare un'ambientazione completamente nuova, riempiendola di racconti, miti e rapporti politici e diplomatici, è stata un'operazione lunga e costosa", che ha permesso agli studi di "avere della materia grezza da plasmare, adattandola un particolare tipo d'atmosfera e a un set di regole studiato su misura."

Queste parole descrivono perfettamente il primo impatto con *Dragon Age: Origins* e permettono, anzi, di non fraintenderlo. Durante la nostra prova con una versione in corso d'opera del gioco, infatti, ci è sembrato di essere alle prese con un GdR squisitamente tradizionale. L'interfaccia è molto semplice, e tende a rispettare in larga misura le convenzioni degli ultimi anni. Selezionando un membro della compagnia d'avventurieri, appare alla base dello schermo una fila di icone, indicanti le abilità e gli incantesimi disponibili, un po' come succede in molti MMORPG. Con un paio di clic è possibile separare un personaggio dagli altri, permettendogli di aggirarsi in solitario per i livelli, e i combattimenti sono in tempo reale, ma con la facoltà di mettere in pausa e d'impartire ordini ai propri eroi.

A prima vista, dunque, pare di trovarsi davanti a uno dei tanti emuli di *Neverwinter Nights 2*, ma in pochi minuti si intuisce il significato delle parole di Muzyka. L'atmosfera che si respira è molto più oscura e matura rispetto al fantasy classico di "D&D": i dialoghi sono più intensi e la direzione artistica e le scelte cromatiche dipingono un mondo in decadenza, tormentato da conflitti senza fine. È proprio in quest'ottica che la morale, da sempre uno degli elementi centrali dei GdR BioWare, acquisisce una nuova importanza. Siamo ormai abituati al fatto che le decisioni prese durante alcune quest finiscano per influenzare l'andamento della trama e i nostri rapporti con i personaggi non giocanti, ma va detto che ci sono sempre state presentate delle opzioni molto nette, in cui la





ATTREZZI DA DUNGEON MASTER

BioWare ha già annunciato l'uscita di un toolset molto avanzato, che permetterà ai giocatori più pazienti di creare delle campagne nel mondo di *Dragon Age*. La decisione è scaturita anche dal successo di titoli BioWare come *Neverwinter Nights* e *Baldur's Gate 2*, per i quali i fan hanno creato una mole impressionante di contenuti di qualità. Supportare sin da subito la community non farà altro che incoraggiare questo fenomeno e l'inserimento di funzioni come lo scripting permetterà ai più abili di dare vita ad avventure all'altezza di quelle proposte dagli sviluppatori.









Gli effetti di luce e le fiamme fanno un grande effetto, in movimento.



L'interfaccia è semplice, ma estremamente funzionale ai combattimenti.

COMBO MAGICHE

Gli incantesimi e le magie interagiscono in maniera sensata tra loro e con l'ambiente. Una palla di fuoco incendierà una pozza di olio e un attacco glaciale spegnerà le fiamme. Inoltre, alcune zone conterranno degli elementi distruttibili, rendendo più complicati e interessanti alcuni combattimenti.

distinzione tra bene e male è più evidente che mai. "Vogliamo che, in *Dragon Age*, i giocatori affrontino situazioni moralmente difficili. L'ambientazione è tetra, e ogni scelta ha delle conseguenze più articolate rispetto ai nostri scorsi giochi," ci ha spiegato Ray Muzyka, sottolineando come la complessità dei dialoghi e la quantità di combinazioni possibili (legata anche alle origini del proprio personaggio) rendano *Dragon Age* il titolo più ambizioso mai prodotto da BioWare. "Non ricordo esattamente il numero di parole prodotte dai nostri scrittori, ma la quantità supera di svariate lunghezze i nostri titoli precedenti," ricorda Muzyka ridendo, e coglie l'occasione per sottolineare che la nuova attenzione rivolta alla morale ha permesso agli sviluppatori di elaborare dei rapporti con i personaggi non giocanti più sofisticati. I membri del party interverranno nei discorsi,

"E' IL GIOCO PIÙ AMBIZIOSO MAI PRODOTTO DA BIOWARE"

commenteranno le vostre azioni e influenzeranno l'andamento di alcune quest.

Nel corso della nostra partita, abbiamo notato con piacere un buon livello di Intelligenza Artificiale durante i combattimenti, che permette ai personaggi di agire sensatamente anche quando non vengono impartiti ordini. Incantesimi e abilità sono molto interessanti, e sembrano inserirsi in un set di regole ben studiato e definito.

Gli appassionati di GdR dovranno imparare a ragionare su un nuovo sistema, dunque, ma grazie alla semplicità dell'interfaccia e alla chiarezza delle statistiche che identificano oggetti e abilità, siamo convinti che l'operazione sarà relativamente rapida e indolore.

Dragon Age: Origins, pur avendo l'aspetto di un "normale" gioco di ruolo, promette di esprimere al 100% tutti gli elementi fondanti dei giochi BioWare degli ultimi anni, sviluppandoli al meglio grazie alle nuove tecnologie e all'esperienza sul campo acquisita dai programmatori. Come è naturale, però, gran parte del successo di questo titolo sarà legata anche alla qualità della trama e delle sue diverse ramificazioni.

Sarebbe davvero grandioso se la promessa di un fantasy maturo si concretizzasse in un racconto affascinante, innovativo e lontano dai cliché del genere. È un obiettivo ambizioso, ma *Dragon Age: Origins* ha senza dubbio le carte in regola per centrarlo.



ISTANTANEA SU: *BATTLEFORGE*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** EA Phenomic
- **Genere:** RTS online
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,8 GHz, Scheda 3D 256 MB, 512 MB RAM
- **Internet:** www.battleforge.com
- **Nei Negozi:** 20 febbraio
- **Perché aspettarlo:** Il fascino delle carte collezionabili è innegabile e sarà interessante scoprire come gli sviluppatori riusciranno ad accostarlo alla strategia in tempo reale.

SCAMBI ONLINE

Le carte di *BattleForge* potranno essere comuni, non comuni, rare e ultrarare, e i giocatori avranno modo di scambiarsele online. Non sarà previsto, purtroppo, un metodo per impedire che i novellini si facciano soffiare le carte più preziose dai veterani. Proprio come ai tempi di "Magic".

I BOOSTER PACK

I booster pack conterranno 8 carte, e garantiranno un numero preciso di ultrarare, rare e non comuni. Phenomic non ha ancora stabilito il prezzo di ogni pack, ma ci è stato detto che "si sta cercando di restare tra uno e due euro".







Gli effetti grafici sono notevoli e le creature sono più varie che mai.

MICROTRANSAZIONI

1. Il costo in energia: l'energia si ricarica automaticamente. Più fonti si conquistano, più le risorse a propria disposizione salgono velocemente.
2. Il mana: per giocare questa carta, bisogna possedere sul campo di battaglia almeno due sfere verdi e una di qualsiasi colore. Le sfere sono permanenti e non si consumano dopo l'uso.
3. Le abilità: certe creature, oltre a punteggi di difesa e attacco, hanno anche dei poteri speciali, alcuni dei quali vanno attivati manualmente.
4. La rarità: la rarità delle carte è indicata da un semplice sistema di icone.
5. Il colore: ci sono cinque colori in *BattleForge*, cui corrispondono diversi tipi di strategie.



BATTLEFORGE

EA lancia il primo RTS online collezionabile: un asso nella manica o un castello di carte?

L'uscita di "Magic", nel 1993, lanciò una moda senza precedenti: quella dei giochi di carte collezionabili. L'idea di Richard Garfield, il suo creatore, aveva trovato un punto di contatto tra videogiocatori, collezionisti, appassionati di GdR cartacei e giochi da tavolo.

Nel corso degli anni, il concetto di creare un mazzo attingendo a un campionario di carte ben definito, effettuando di conseguenza scelte di strategia e pianificazione, si è diffuso a macchia d'olio in molti campi dell'intrattenimento. Non ci riferiamo solo alle versioni digitali di "Magic" (come *Magic Online*, creato direttamente da Wizards of the Coast), ma anche alla tendenza di sfruttarne alcune delle meccaniche chiave in altri contesti.

È il caso di EA Phenomic, che con il suo *BattleForge* prova a unire tre grandi famiglie: i giochi di carte collezionabili, gli strategici in tempo reale e i giochi di massa online (MMOG).
Acquistando *BattleForge*, gli utenti otterranno 120 carte, tutte rigorosamente in formato digitale. In seguito, potranno comprare dei booster pack, le classiche "bustine", per ottenere altre carte e completare la collezione, composta da un totale di 200 soggetti. Ogni carta ha un colore, un costo energetico e un numero di sfere richieste. I partecipanti alle partite vedono il campo di battaglia dall'alto, come in un normale RTS, e sono liberi di attingere in ogni momento al loro grimorio, mettendo in gioco creature e lanciando incantesimi mirati.

"I PARTECIPANTI SONO LIBERI DI ATTINGERE IN OGNI MOMENTO AL LORO GRIMORIO"

Conquistare delle fonti d'energia sulla mappa, naturalmente, aumenterà la velocità con cui è consentito mettere in gioco le proprie carte, mentre impossessarsi delle sfere di Mana (disponibili in cinque diversi colori, proprio come in "Magic") consentirà di utilizzare quelle più potenti. Il tutto si svolgerà interamente online, con missioni pensate per la modalità cooperativa, con 2, 4 o 12 partecipanti, e con battaglie competitive per 2 o 4 sfidanti.

Phenomic non sta inventando niente di nuovo o di rivoluzionario, ma sta semplicemente accostando degli elementi che solitamente appartengono a generi ben separati. L'idea è valida, e le partite sembrano trovare un buon compromesso tra ritmo e strategia, conservando tra l'altro l'intossicante fascino delle carte collezionabili. Sono molti, però, gli ostacoli che potrebbero far fallire miseramente il progetto di *BattleForge*. Le carte dovranno essere ben bilanciate, il prezzo dei booster pack adeguato e la risposta degli utenti sufficiente a creare una vasta comunità. Obiettivi difficili da centrare, ma ci auguriamo che Phenomic si riveli all'altezza della situazione.





CIAK, SI GIOCA!

Da sempre, le serie di *Command & Conquer* e *Red Alert* deliziano i propri fan con delle scene d'intermezzo recitate e filmate. Anche questa volta, per la gioia di tutti i maschietti, sono state reclutate due bellezze come Gemma Atkinson (nell'immagine) e Ivana Milicevic. Insieme a loro, per raccontare gli intrighi internazionali della trama, torneranno anche altri membri del cast originale di *Red Alert 3*.





Il design delle nuove unità è di prima qualità.





Il dettaglio grafico è sostanzialmente invariato, rispetto all'originale *Red Alert 3*.

ISTANTANEA SU: COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING

Casa: Electronic Arts

Sviluppatore: EA Los Angeles

Genere: Strategia in tempo reale

Requisiti di sistema: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB

Internet: www.commandandconquer.com/portal/site/cnc/cncra3_uprising/

Nei Negozi: marzo 2009

Perché aspettarlo: Per avere altre 30 ore di campagne e per provare l'interessante modalità denominata "Commander's Challenge".

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING

Una ricca espansione in arrivo per l'allarme rosso di Electronic Arts.

IL nome di *Red Alert* fa parte, a pieno diritto, della storia dei giochi strategici in tempo reale su PC. Il terzo episodio della serie è uscito a dodici anni di distanza dall'originale, mantenendone gli elementi fondamentali e arricchendo la formula con un occhio di riguardo alle partite online e in cooperativa, e con una nuova fazione, l'Impero del Sol Levante.

Ora, EA Los Angeles, team di sviluppo che include anche la vecchia Westwood cui si deve *Command & Conquer*, torna alla carica con *Red Alert 3: Uprising*, un'espansione a sé stante che proporrà tanti nuovi contenuti a chiunque abbia apprezzato l'originale *Red Alert 3* (ma anche a chi non ha avuto modo di farlo, visto che per giocare sarà sufficiente possedere il disco di *Uprising*).

Gli sviluppatori si sono concentrati sulle richieste della loro comunità di giocatori, ingegnandosi per dare forma ai loro desideri e per eccedere le loro aspettative. Per farlo, hanno confezionato ben quattro nuove campagne, della durata complessiva di circa trenta ore, e hanno creato undici unità inedite che verranno distribuite tra le tre fazioni disponibili.

"QUATTRO NUOVE CAMPAGNE E UNDICI UNITÀ INEDITE"

Oltre a questo, ci sarà la modalità "Commander's Challenge", che metterà i giocatori contro nove comandanti virtuali, da affrontare in cinquanta missioni di difficoltà crescente. Su richiesta dei fan, gli sviluppatori hanno anche scavato più a fondo nella trama, concentrandosi sulla narrazione degli eventi di ognuna delle fazioni giocabili. Tra uno scontro e l'altro, inoltre, assisteremo agli ormai celebri intermezzi filmati tipici della serie, per i quali sono state reclutate due bellezze quali Gemma Atkinson e Ivana Milicevic.

Insomma, i contenuti in *Uprising* non mancheranno certo, ma ci spiazza un po' la decisione di concentrarsi esclusivamente sull'aspetto single player. Le partite online e in cooperativa erano forse il lato più interessante di *Red Alert 3*, e in questa espansione non se ne vedrà neanche l'ombra. Gli sviluppatori non escludono che, in futuro, ci saranno espansioni espressamente dedicate al multiplayer e giustificano questa grande assenza con l'attenzione e la cura che hanno avuto modo di porre su ogni singola campagna. In ogni caso, anche il prezzo potrebbe giocare a favore di *Uprising*, che inizialmente verrà venduto solo online a 19,99 dollari (circa 15 euro). Ciò potrebbe convincere anche i più scettici, e il fatto che il gioco non necessiti di *Red Alert 3* per funzionare è una carta in più per trasformare questa espansione in un vero e proprio affare per gli appassionati di strategia in tempo reale.



SOLO ONLINE

Inizialmente, *Uprising* verrà venduto solo online, anche se EA sta considerando altre forme di distribuzione più tradizionali. Al momento di andare in stampa, comunque, non ci sono ancora notizie confermate su eventuali versioni inscatolate.

CHI FA DA SÉ...

Le funzionalità multiplayer di *Red Alert 3* non troveranno spazio in questa espansione. È una scelta discutibile, ma EA promette che le campagne single player non ci faranno rimpiangere il contatto con altri giocatori in carne e ossa.



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Shanghai
- **Data di uscita:** Primavera 2009
- **Sito internet:** http://endwargame.it.ubi.com
- **Storia degli sviluppatori:** La divisione di sviluppo cinese di Ubisoft ha iniziato a farsi conoscere con la nota saga stealth *Tom Clancy's Splinter Cell*: si è infatti occupata del secondo capitolo della serie (*Pandora Tomorrow*), con ottimi risultati. Più trascurabile il lavoro svolto per *La Leggenda di Beowulf*. Ora torna a occuparsi di un prodotto firmato Tom Clancy, che probabilmente riesce a essere una vera fonte d'ispirazione per questi sviluppatori, visto che in *EndWar* propongono un metodo di controllo rivoluzionario.

Tom Clancy's EndWar

Capita raramente che la rivoluzione arrivi direttamente dai sistemi di controllo, ma Ubisoft ha deciso che era ora di cambiare. Così, partendo dal mondo delle console, ha sperimentato qualcosa di innovativo proprio nel genere più legato al PC: quello degli strategici in tempo reale!

UN gioco strategico in tempo reale sviluppato *prima* per le console e *poi* convertito per il PC? Sappiamo tutti che un percorso simile se lo possono permettere gli sparatutto, perché il genere consente un interscambio soddisfacente per entrambi i versanti. Serie per Xbox 360 come *Halo* e *Gears of War* vengono da sempre accolte con favore sui nostri PC, ma chi può pensare prima alle console e dopo al PC nel produrre un RTS? Quale semplificazione nello stile di gioco si nasconde dietro un simile progetto? Quali meccaniche arcade stanno per contaminare un genere così deliziosamente cerebrale?

La risposta risale a più di quindici anni fa. L'americana Impressions Games lanciava su PC il gestionale fantascientifico *When Two Worlds War*. Non era un gioco particolarmente coinvolgente, anzi era il classico gestionale troppo sbilanciato verso la componente guerresca a scapito di quella più squisitamente manageriale. Ma includeva una grande novità: alcune delle procedure potevano essere avviate a voce, attraverso un microfono. Da allora, l'idea di gestire situazioni strategico/manageriali con il riconoscimento vocale è caduta praticamente nel dimenticatoio (a parte qualche grottesco esperimento), finché il mondo delle console non si è all'improvviso ricordato del pionieristico esperimento di Impressions. Così è nato *EndWar*, uno dei più innovativi RTS per PlayStation 3 e Xbox 360, ora in arrivo anche per il nostro compagno di giochi preferito: il computer.

Questo gioco non abbandona né mirini, né cursori nel governo di una truppa. Potrete ancora cliccare su un'unità nemica per designarla quale bersaglio o su un'icona apposita per richiedere rinforzi, piuttosto che per ordinare un attacco speciale, solo che ora scoprirete quanto tutto ciò sia meravigliosamente più sbrigativo se eseguito parlando. "Unità Uno attacca Nemico Due" è l'ovvio esempio da cui partire per comprendere quale tasso di scorrevolezza riesca a raggiungere una semplice iniziativa bellica in *EndWar*. In pratica, questa procedura, che in un classico RTS renderebbe necessari lo spostamento del cursore e almeno due clic di selezione, diventa nel gioco Ubisoft fulminea e persino più affidabile, visto che via mouse può sempre capitare di andare a cliccare su icone/bersagli/punti della mappa sbagliati, soprattutto nelle situazioni congestionate.

Col microfono, per quanto abbiamo potuto verificare, l'eventualità di errore si riduce drasticamente. La cosa ancora più comoda e, al tempo stesso, inebriante è che voi l'Unità Uno e il Nemico Due non avrete nemmeno bisogno di averli sotto gli occhi mentre impartirete il

UNO SGUARDO DALL'ALTO

Quando avrete a disposizione il veicolo denominato Comando Mobile, potrete finalmente richiamare una visuale satellitare, quella tipica di ogni RTS. Per farlo, dovrete pronunciare la parola "Sitrep" (o premere il tasto apposito): a quel punto, comparirà una riproduzione stilizzata zoomabile del campo di battaglia, da cui impartire ordini come accade con la visuale "normale". Attenzione, però: se il Comando Mobile viene distrutto dal nemico, non potrete più usufruire di questa agevolazione. Per tale ragione, il Comando Mobile va sempre tenuto nelle retrovie, così da esporlo il meno possibile agli attacchi nemici.



CON PAROLE TUE



1. "UNITÀ 6 INQUADRA"
Pronunciando questa frase al microfono, trasferirete l'inquadratura sull'Unità 6. A quel punto, avrete un piccolo "spazio di manovra" con la telecamera, ma sempre nelle immediate vicinanze dell'unità specificata: in *EndWar*, infatti, non esiste un libero movimento di telecamera.

2. "SCHIERA ELICOTTERI"
Dichiarate "schiera" e fatelo seguire dal tipo di rinforzi che volete richiedere: "elicotteri", "carri", "genieri", "trasporti", eccetera. Appena finirete di pronunciare la frase, il rinforzo specificato verrà spedito in elicottero verso la zona d'atterraggio più vicina.

3. "UNITÀ 1 PIÙ UNITÀ 2"
"FORMAZIONE 1 ATTACCA NEMICO 3"
Per formare delle squadre personalizzate di unità, basta usare il comando "più". Con questo si forma una squadra, che verrà denominata "formazione", composta dalle unità specificate. Chiamando una "formazione", si selezionano automaticamente tutte le unità che la compongono.

4. "UNITÀ 1 CONQUISTA BRAVO"
"UNITÀ 2 POTENZIA BRAVO SUPPORTO AEREO"
Alcune installazioni speciali, come le stazioni radio, sono designate con delle iniziali identificative (A = Alpha, B = Bravo, C = Charlie, eccetera). Ordinate a una truppa di Fucilieri di occupare la stazione con la prima formula vocale, poi, con la seconda, ordinate a una truppa di Genieri di potenziarla per ottenere degli attacchi speciali (bombardamenti aerei, in questo caso). Quando ci sono formule molto lunghe da pronunciare, è il caso di tenere in considerazione il buon vecchio clic col mouse, soprattutto se si è già nei pressi della stazione radio: si punta sulla lettera identificativa e, con due clic, si sbloccano i bombardamenti aerei.

LA GUERRA È LA RISORSA

In *EndWar* non esistono delle risorse da gestire, né una base principale da difendere. Le prime sono state sostituite dai cosiddetti Punti Comando: si tratta di punti che aumentano via via che la vostra azione nei confronti del nemico si fa più distruttiva. Quando si ottiene un numero prestabilito di Punti Comando, alla base dello schermo si attiva un'icona dei rinforzi. Ciò indica che potete utilizzare il comando vocale "schiera" per richiedere una nuova unità.



Le unità malridotte possono essere evacuate immediatamente, per poi essere utilizzate in seguito.

CRISI INTERNAZIONALE

Rispetto alle trame intricate di certi strategici in tempo reale, *EndWar* propone una vicenda piuttosto lineare. Semplicemente, tra Europa, Stati Uniti e Russia inizia una stato di tensione che il solito "episodio scatenante" (un attentato a uno Space Shuttle durante il lancio) trasforma in una vera e propria guerra su scala globale. A un certo punto del gioco, dovrete proprio decidere di schierarvi con una delle tre fazioni in campo, beneficiando dell'arsenale specifico a disposizione dello schieramento scelto. In realtà, nella versione preliminare da noi provata, non abbiamo notato grosse differenze tra i veicoli e le armi delle tre fazioni, ma può darsi che la versione finale subisca nuovi ritocchi.



"Impartire ordini alle proprie unità non è mai stato così efficiente"

comando al microfono. In *EndWar* potrete essere a centinaia di metri di distanza dai vostri subordinati e sarete sicuri che riceveranno e metteranno in atto le vostre direttive. È una sensazione fantastica: il tentacolare smistamento di ordini di un generale che ha dozzine di unità sotto il proprio comando non è mai stato così efficiente, grazie al riconoscimento vocale.

Una volta compreso questo, diventa più facile accettare quella che prima si prospettava come una temibile semplificazione della componente tattico-strategica, all'insegna del tipico "ritmo da console". In *EndWar*, in effetti, si nota che gli sviluppatori tenevano parecchio a mantenere un passo e un'inquadratura da console, a scapito di certe caratteristiche che sono praticamente dei capisaldi del gioco strategico in tempo reale su PC: nel gioco Ubisoft, per esempio, non è consentito un libero movimento di telecamera, che è sempre ancorata al veicolo selezionato (con una piccola possibilità di spostamento, giusto nei suoi paraggi); poi, l'importanza della tipica inquadratura "satellitare" viene ridimensionata: esiste solo in forma di ambiente virtuale stilizzato ed è legata all'integrità di un veicolo chiamato Comando Mobile.

Viene conservata giusto la classica mini-mappa in un angolo dello schermo. Per il resto, dovrete cavarvela da soli, in prima linea, voi e la vostra ugola. L'effetto è che, alla fine, ci si ritrova sempre e comunque immersi nella furia della battaglia, il che, ovviamente, rende *EndWar* automaticamente più spettacolare e avvolgente di un *Red Alert 3*, pur considerando tutta l'arte "miniaturistica" messa in campo da EA. Data l'inquadratura costantemente ravvicinata, potremmo persino affermare che il gioco di Ubisoft sembra una sorta di incrocio tra un RTS e uno sparatutto tattico. È anche evidente che le battaglie non sono mai troppo su larga scala rispetto, per esempio, a un capitolo di *Command & Conquer*, finendo per essere intense, ma brevi. Probabilmente, ciò è dovuto al fatto che con focolai di battaglia più ampi e numerosi, data l'inquadratura "in prima linea", il tutto



Il gioco può essere giocato completamente in maniera "tradizionale", associando molte delle iniziative a tasti specifici.



GUERRA GLOBALE

EndWar è caratterizzato anche da una forte componente online. A dire il vero, è quasi la sua modalità principale, visto che la campagna single player sembra una sua imitazione. Giocando in Rete, si può partecipare a una campagna persistente giornaliera (chiamata Teatro di Guerra) all'interno di una mappa con teatri di battaglia tutti collegati tra loro. La situazione verrà aggiornata ogni 24 ore: in base agli esiti delle battaglie giornaliere, verrà ridisegnato lo scacchiere dei territori per il giorno successivo.



Le unità hanno anche dei nomignoli, ma non confondetevi: non sono quelli da usare nelle formule vocali.



sarebbe risultato un po' disorientante, anche considerando l'agevolazione dei comandi vocali.

Questo per quanto concerne la sensazione generale durante gli scontri. Volendo vederla dal punto di vista strettamente estetico, il gioco di Ubisoft, almeno nella versione preliminare da noi provata, non offre lo spettacolo distruttivo che pensavamo. È vero che sul campo di battaglia, a un certo punto, si intersecano scie di razzi, parabole di colpi di cannone, traccianti di mitragliatrici, deflagrazioni e quant'altro, ma manca la percezione di devastazione autentica: edifici e installazioni, ben particolareggiati, non trasmettono quell'impressione "fisica" di progressiva rovina durante un bombardamento. L'effetto generale è buono, ma non come ci aspettavamo (soprattutto da un'inquadratura così ravvicinata). Non escludiamo dei ritocchi a livello estetico da qui all'uscita del gioco.

Sempre a proposito di estetica, si nota che il design dei veicoli è futuribile, ma non fantascientifico: *EndWar* si svolge, infatti, nel "vicinissimo" 2020, per cui avrete a disposizione mezzi avveniristici, ma dalla tecnologia facilmente riconoscibile. Gli elicotteri, per esempio, hanno una tipica spigolosità stealth, mentre carri armati e trasporti sono praticamente assimilabili a quelli odierni. Più che altro, sono le famose armi di distruzione di massa a sembrare fantascientifiche: quando le battaglie giungono a un punto critico, si può per esempio ordinare l'emissione di un enorme raggio laser dal proprio scudo stellare orbitante o un impressionante attacco nucleare di nuova generazione.

Che dire di *EndWar*? Intanto, vi consigliamo di leggere i riquadri in queste pagine per comprendere davvero quali e quante comode formule vocali sostituiscano le classiche procedure via mouse: solo conoscendole, comprenderete lo spirito e la spigliatezza con cui si affrontano le battaglie in questo gioco. In ogni caso, avere come nuovo supporto la propria voce è, al tempo stesso, facilitante ed esaltante, ma non ci ha spinto ad abbandonare completamente l'interazione via cursore e puntatori. Diciamo che le due forme di controllo sono splendidamente complementari, tanto che sorge spontaneo chiedersi come sia possibile che qualcuno se ne sia accorto solo ora.

Da qui in poi, forse, è solo questione di tempo, prima che l'uso di un microfono diventi imprescindibile in un RTS: da quanto abbiamo visto in *EndWar*, sarebbe una prospettiva più che augurabile. Nel frattempo, consigliamo sin da ora ai fan del genere RTS d'iniziare a cercare una buona cuffia con microfono, perché potrebbero rimanere piacevolmente sorpresi dalla naturalezza con cui si comanda un'armata nel 2020.

GIOCHI COMPUTER









SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** Activision/Blizzard
- **Sviluppatore:** Raven Software
- **Data di uscita:** Autunno 2009
- **Sito internet: www.ravensoft.com**
- **Storia degli sviluppatori:** fondata nel 1990 dai fratelli Brian e Steve Raffel, Raven riesce in pochi anni a farsi notare giocando un ruolo da protagonista nel mondo dello shareware, anche e soprattutto grazie all'abilità che le permette di concludere un accordo con id Software per lo sfruttamento del motore grafico che ha dato i natali a *Wolfenstein* e *Doom*. Nascono così *Heretic* e *HeXen*, ricordati con amore da chiunque li abbia giocati. Per saperne di più su Raven Software, vi rimandiamo al riquadro Cronistoria del Corvo, proposto in queste pagine.





Singularity

Uno sparatutto in prima persona in cui modificare qualsiasi elemento scavando nel suo passato o predicendone il futuro: **Mattia Ravanelli** è volato dai ragazzi di Raven per provare *Singularity*!

CHI ha mai detto che malinconia e ricordi debbano accompagnarsi per forza? Nessuno, tranne la vita quotidiana.

In un modo o nell'altro, chiunque si è ritrovato a passeggiare di fronte a un luogo che, nella sua memoria, era qualcosa di differente. Un asilo, la casa in cui si è abitato, il vecchio edificio che ha ospitato il primo ufficio, e in mezzo ricordi, ricordi, ricordi. E magari un velo di malinconia, di dolce umore nero. Non abbiamo la benché minima idea delle eventuali inclinazioni del protagonista di *Singularity*, ma se appartenesse a quella tragica schiera di persone che riescono a farsi rovinare (con malcelata soddisfazione) una giornata dal ricordo sbagliato, nel momento sbagliato, avrebbe dalla sua il più potente degli strumenti, la più letale delle armi. Ma facciamo un passo indietro.

Siamo nella capitale del Wisconsin, Madison, e il programma previsto da Activision/Blizzard per la giornata vede una serie di presentazioni in salsa di corvo, con Raven a fare da ospite e intrattenitrice. L'etichetta ha in lavorazione tre titoli, il più interessante tra i quali risponde al nome di *Singularity*. Uno sparatutto in prima persona, volendo ridurre il tutto ai minimi termini, ma anche un tuffo nel passato e una fugace occhiata verso il futuro. Il tutto a totale discrezione del suo eroe/protagonista che, ancora infilato in un mondo placidamente confortato dalla Guerra Fredda e dalle sue precise dichiarazioni d'intenti, si ritrova a vagare su un'isola russa. Con pochi amici. Con tante domande. E con un aggeggio appiccicato alla mano, trovato chissà dove nelle primissime fasi di gioco e destinato a cambiare il suo destino.

Il misterioso gingillo arancione muove con precisione cronometrica le sue antennine da ragnetto d'alluminio, quando viene messo in funzione. Ma le sollecitazioni alle piccole antenne sono la meno evidente (e la meno utile) tra le conseguenze dell'attivazione di quello che è, a tutti gli effetti, un congegno in grado di manipolare il tempo. Sì, lo abbiamo già visto e già giocato: gingillarsi con una sorta di cronovela (e chi ha letto i fumetti "PK" di Disney capirà bene cosa intendiamo) è nuovo quanto i baffi di Bergomi ai mondiali che furono.

NON SOLO "SINGUL" PLAYER

Nonostante il pessimo gioco di parole, avrete probabilmente colto quanto si intendeva comunicare: in *Singularity* esisteranno modalità di gioco multiplayer. Come? Quali? Per quanti? Impossibile scucire ulteriori dettagli al team di sviluppo, che ama trincerarsi dietro una cortina di "no comment" su parecchie altre vicende, ma non quando si parla di grafica. *Singularity* sfrutta l'Unreal Engine 3 che, già in questa versione del gioco presentata alla stampa, riesce a garantire una certa qualità. Chiudiamo citando un'arma capace di creare una calotta temporale, ovvero una sfera che ferma il tempo nella zona che va a circondare. Insomma, un modo simpatico per descrivere la barriera energetica messa a disposizione dell'eroe di *Singularity*.

CREARE IL CLIMA



La differenza tra un gioco buono e uno grande corre anche attraverso i metri quadrati occupati dal suo mondo virtuale. Innumerevoli titoli di buon livello non sono capaci di proporre atmosfere e ambientazioni caratteristiche, con tratti unici o perlomeno interessanti. Fortunatamente, *Singularity* pare lanciato verso un futuro più roseo: quelle che vi proponiamo sono delle finte illustrazioni d'epoca (un'epoca passata e un po' fittizia, ma anche molto verosimile), realizzate dai grafici di Raven appositamente per *Singularity*. Se eravate dalle parti di Rapture un anno e mezzo fa, forse non vi sorprenderanno più di tanto, ma quel che conta è che il mondo di *Singularity* stia almeno provando a ricalcare le orme di un capolavoro d'atmosfera qual è il titolo di Ken Levine.

Una bella radiografia toracica in tempo reale è tra le caratteristiche amabilmente offerte dal mondo instabile di *Singularity*.





CRONISTORIA DEL CORVO

Nel 2009, Raven spegnerà la bellezza di diciannove candeline. Che non sono moltissime, ma nemmeno poche. Vuol dire che ci sono dagli albori del videogioco su PC, perlomeno se per voi gli albori corrispondono alle avventure LucasFilm Games o (meglio) agli sparatutto texani di id. Ecco una selezione dei migliori titoli sviluppati dall'etichetta dei fratelli Raffel:

1992 – Black Crypt
1993 – Shadowcaster
1994 – Heretic
1995 – HeXen
2000 – Soldier of Fortune
2002 – Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
2004 – X-Men Legends
2005 – Quake 4
2006 – Marvel La Grande Alleanza



"Non sfrutta il tempo solo per farsi beffe dei nemici, ma anche per l'esplorazione e l'indagine"

Eppure, per fortuna, la faccenda messa in piedi da Raven è lievemente differente. Quel tanto che basta per rendere l'intero panorama proposto da *Singularity* decisamente intrigante. Succede di assistere a scene magistrali, a mutamenti integrali della zona in cui si stanno battendo i denti contando i proiettili che rimangono nel caricatore del nemico, per ritrovarsi non in un altrove, ma in un altro quando.

Certo, accade anche questo, ma solo qualche volta. Il pane quotidiano di *Singularity* sono, invece, le continue, minute e intelligenti interazioni con singoli elementi, giocate sull'onda temporale. Nel mezzo dei resti arrugginiti e malconci di quello che un tempo doveva essere stato un porto, il nostro eroe si trova di fronte a un'inferriata che gli blocca la strada. Al di là delle sbarre ci solo i resti di un tempo più glorioso, come quel barile rosso che un tempo deve aver ospitato qualche bel gallone di benzina. Avete già capito dove stiamo andando a parare, vero? Un'abile indicazione con la mano "potenziata" e il bidone fluttua; un giro dell'orologio tutto speciale e torna sufficientemente nuovo da trasformarsi in una bella carica esplosiva, che può essere fatta detonare per sbarazzarsi della porta in ferro battuto. Il trionfo dell'ingegno e della tecnologia russa che si celano dietro il gadget miracoloso.

Nella sessione di gioco di *Singularity* che ci presentano il producer e il lead designer di Raven, sono numerosi, e in più casi imprevedibili, i momenti legati alla manipolazione temporale, che non si limita ai soli oggetti inanimati. Diventa letale, infatti, anche nei confronti di qualche soldato sovietico troppo ligio al dovere. Un giro del pazzo orologio e il malcapitato si ritrova non in fasce, ma addirittura ridotto a una sorta di orribile mutazione imbevuta in una zuppa amniotica. Qualche istante e passerà alla storia. Un giro dell'orologio dalla parte opposta ed è come se avesse bevuto dal celebre "Graal sbagliato" che Indiana Jones lascia a un cattivo troppo stupido: la carne si secca, la pelle si ritrae e poi restano solo ossa e cenere. Ci sono anche questioni più spicciole: ponti in ferro crollati cui ricordare i bei tempi andati, addirittura qualche gradino di una scala da rimettere al suo posto. E viene da chiedersi se davvero non si farebbe più in fretta a saltare quel buchetto, piuttosto che fare gli spiritosi a tutti i costi...



Sfruttando la tecnologia a disposizione dell'eroe, si potranno creare anche dei portali per lavorare tra differenti dimensioni temporali.



Con un'imposizione della mano quasi Jedi, il nostro eroe sta facendo velocemente invecchiare un poveretto. Presto tornerà a essere cenere.



CRONOGRAFO POTENZIATO

Come potete leggere nelle piccole note nell'angolo in basso a destra dell'immagine, l'ultima versione, riveduta e corretta, dell'intero gingillo su cui si basa *Singularity* è datata 15 ottobre 2008. Ciò lascia supporre che ci sia stato un profondo studio da parte dei designer e dei grafici di Raven sul loro piccolo orologio (si fa per dire) tecnologico. Una volta in azione, sarà dura rendersi conto di quanto lavoro si celi dietro un elemento così minuto, eppure fondamentale nell'economia di gioco. Sarà, però, sufficiente utilizzarlo in svariati momenti e modi, per godersi le tante animazioni e interazioni che propone al protagonista di *Singularity*.



Tutta la questione nasce dalla solita incapacità dei russi, ormai data per scontata dopo mille film propinatici da Hollywood negli Anni '80: veniamo così a sapere che l'elemento 99, nella tabella periodica di *Singularity*, esiste davvero. Nel senso che non è né una teoria, né una disquisizione filosofica, bensì qualcosa di talmente reale e credibile, che gli scienziati di Stalin ci hanno costruito attorno un reattore. Uno di quelli belli, possenti e inclini all'autodistruzione. Il prevedibile evento porta con sé una lacerazione del continuum spazio-temporale, innumerevoli "buchi", roba per cui il dottor Zapotec e Marlin potrebbero farsi prendere da un infarto. Eppure succede e tutto quel che segue è un videogioco firmato Raven.

Un videogioco che, però, non sfrutta il tempo unicamente per farsi beffe dei nemici o di qualche ostacolo, ma anche per l'esplorazione e l'indagine. In mano al protagonista di *Singularity*, un pilota della United States Air Force, va a finire anche una torcia piuttosto singolare, la Chronoflash, capace di illuminare ciò che fu. Poniamo il caso che un muro vi sembri semplicemente un muro, e ammettiamo che vi ritroviate una Chronoflash in tasca: agendo con questa sulla parete, potreste scorgere scritte che prima credevate invisibili. E invece erano solo state avvolte dalle spire del tempo. L'utilizzo che il gioco fa degli elementi temporali è continuo e interessante, per quanto, a tratti, quasi pericoloso: le classiche munizioni appaiono come cartucce spremute, su cui agire per riportarle alla condizione originaria. Insomma, evviva la coerenza, bisogna solo stare attenti a non sacrificare il ritmo di gioco e l'intuitività per fare sfoggio della propria idea. Il che, oltretutto, potrebbe anche portare alla veloce sovraesposizione da puzzle temporali e, quindi, a un eventuale attacco di noia.

Non vogliamo, però, mettere le mani avanti e, dopotutto, il primo incontro "faccia a faccia" con *Singularity* si è dimostrato più che promettente. La veste grafica riesce a riportare su schermo una struttura dei livelli evidentemente ricca di amore e mestiere, pensata per dare vita ad ambienti che pullulano di minuzie uniche. Meno "minuto", ma altrettanto convincente, il cupo temporale che ha preso vita nella zona del porto già citata in precedenza: fulmini, tuoni, un cielo nero come la pece e la sensazione di nulla, immobilità e morte tutto attorno. Almeno fino a quando un'onda benefica (forse) arriva e riporta l'intera scena in un'altra piega del tempo: il cielo si tinge d'azzurro, le gru per i movimenti delle merci tornano a ergersi dritte e possenti e l'esercito sovietico ha il totale controllo delle frenetiche attività. Quel che serve per uccidere un po' di gente, assaggiare la grandiosità di un momento ormai andato e veder tornare il buio e la rovina, capaci di abbracciare nuovamente tutta l'area.

E si rimane a fissare quel punto in cui, poco prima, aveva svolazzato felice un gabbiano, quasi presi dalla malinconia. GIOCHI COMPUTER



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

NVIDIA torna agli splendori di un tempo con la potente GeForce 295, che conquista il primato della scheda video più veloce al mondo (almeno per ora). Se vi interessa acquistarla, ma non sapete come fare a infilarla nel case del vostro PC, provate a dare un'occhiata al Raven, testato questo mese, che potrebbe essere un ottimo compagno del voluminoso dissipatore Mugen 2, altro piccolo gioiello made in Scythe. Se preferite gli oggetti minuti, non perdete la prova del piccolo netbook Acer One, che oltre a sostituire degnamente il taccuino degli appunti, permette anche di far girare parecchi giochi.

COME TESTARE UNA SCHEDA AUDIO

MOLTI di voi si saranno chiesti come mai non utilizziamo più dei benchmark oggettivi per valutare la qualità dei DAC delle schede audio.

Esistono, e in effetti in passato sono stati usati su GMC, dei programmi che consentono di valutare nella maniera più obiettiva le prestazioni della scheda, analizzando la distorsione armonica totale, il rumore di fondo, la risposta in frequenza e altri fondamentali parametri che permettono di capire quanto il segnale in uscita sia fedele a quello contenuto nel file audio originale. Parliamo dell'ottimo RightMark Audio Analyzer (RMAA), da anni lo standard in ambito informatico, tuttora utilizzato da molti per le recensioni.

La decisione di non impiegarlo su GMC è dovuta al fatto che, allo stato attuale, i risultati di RMAA non hanno molto senso, perlomeno non come vengono presentati dalla maggior parte dei siti che tuttora lo sfruttano (esistono delle ottime eccezioni, ma rappresentano una minoranza). Per capirne i limiti, è doveroso analizzare il funzionamento di tale programma, che utilizza il cosiddetto loopback cable per garantire i suoi risultati: detto in maniera molto semplice, RMAA genera dei segnali di test che vengono convertiti in analogico dalle uscite della scheda audio e, successivamente, sono campionati dal convertitore analogico/digitale (ADC) per venire comparati.

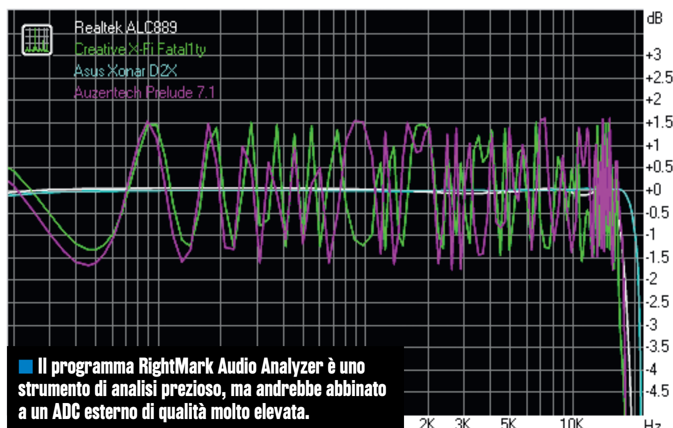
Se, sino a qualche anno fa, la qualità dei DAC e degli ADC presenti sulle schede audio era comparabile, di conseguenza i valori potevano essere considerati affidabili, con le nuove interfacce audio la questione è ben differente. I DAC dei prodotti di qualità (le schede di Auzentech, alcuni modelli di X-Fi e le ottime Xonar, per citare i più noti) hanno specifiche nettamente superiori ai più economici ADC installati sul circuito stampato. Si tratta di una scelta comprensibile: sono componenti decisamente costosi e, trattandosi di schede dedicate al gioco o al multimedia, è fondamentale il massimo della qualità di riproduzione, mentre si può scendere a compromessi su quella di "recording", non essendo interfacce da usare negli studi di registrazione.

I valori restituiti da RMAA saranno, di conseguenza, "falsati" dai limiti del convertitore analogico/digitale, offrendo un quadro spesso lontano dalla realtà. Per fare un esempio, l'ottima Xonar HDAV 1.3 Deluxe è dotata di un eccellente DAC Burr Brown PCM1796 (addirittura sfruttato nei sintoamplificatori e nei lettori SACD di fascia medio/alta, come alcuni Denon: qui le caratteristiche **http://pdf1.alldatasheet.net/datasheet-pdf/view/93045/BURR-BROWN/PCM1796.html**), caratterizzato da un range dinamico e un rapporto segnale rumore di ben 123 dB e da una distorsione armonica totale (con rumore, indicata solitamente con THD+Noise) limitata al 0.0005%.

L'ADC, di contro, è un Cirrus-Logic CS5381 (**www.cirrus.com/en/pubs/proDatasheet/CS5381_F2.pdf**), anch'esso fra i migliori della categoria, ma caratterizzato da "soli" 120 dB di range dinamico e, fortunatamente, da un THD-Noise simile a quello del DAC. Il rapporto segnale rumore, invece è di 118 dB. Si tratta di valori rispettabili, ai vertici della categoria degli ADC installati sui prodotti di largo consumo, ma comunque inferiori al DAC, rendendo quindi impossibile sfruttare il loopback cable per valutare le prestazioni della conversione digitale analogica (quella che ci interessa maggiormente).

La soluzione ci sarebbe, e consisterebbe nell'utilizzo di un ADC esterno alla scheda, di qualità insospettabile. Questi oggetti nascono per l'impiego professionale negli studi di registrazione o nei laboratori di misura delle migliori riviste di audio, e il loro prezzo è decisamente stratosferico. Tanto elevato che ci sembra un investimento ingiustificato per una rivista di videogiochi.

Ciò non significa che i nostri test non siano approfonditi: abbiamo la competenza tecnica per valutare l'implementazione delle scheda e interpretare adeguatamente i valori che il programma ci restituisce, oltre ad avere un orecchio abbastanza allenato a notare le sottili sfumature timbriche. Semplicemente, preferiamo non pubblicare valori che potrebbero dar adito a fraintendimenti fra i lettori meno "tecnici", i quali non potrebbero essere al corrente di queste particolarità. Siamo pronti a rispondere a tutte le vostre curiosità sull'argomento, sia su queste pagine, sia sul forum di GamesVillage.



Il programma RightMark Audio Analyzer è uno strumento di analisi prezioso, ma andrebbe abbinato a un ADC esterno di qualità molto elevata.

SCYTHE MUGEN 2

- **Produttore:** Scythe
- **Distributore:** Scythe
- **Internet:** http://scythe.com
- **Prezzo:** € 49

SCYTHE non è una marca particolarmente facile da trovare in Italia, a meno di effettuare una ricerca sui vari negozi online.

Nonostante sia poco noto alle masse, però, è un nome decisamente importante nel panorama delle periferiche per PC, soprattutto per quanto riguarda i dissipatori per CPU, oltre che per le ventole. Chi è alla ricerca di sistemi molto efficienti e silenziosi, sicuramente troverà nel listino del produttore qualcosa che faccia al caso suo. In questa sede, analizziamo il nuovo dissipatore per CPU, il Mugen 2. Un modello decisamente voluminoso, che pesa poco meno di 900 grammi. È interamente realizzato in alluminio, con l'esclusione della superficie di contatto con la CPU, che è in rame. Al contrario di altri modelli, il design è molto particolare, ed è basato su cinque parti affiancate. Questa soluzione, brevettata sotto il nome di M.A.P.S. (Multiple Airflow Pass-Trough Structure) consente un miglior flusso dell'aria.

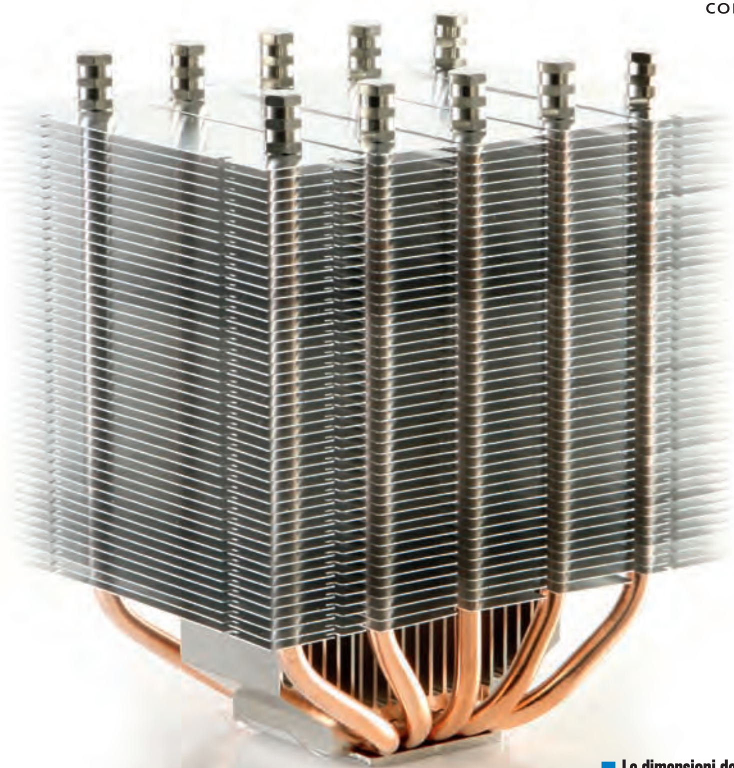
"È possibile usarlo in maniera passiva"

Il compito di muovere l'aria attorno al Mugen 2 è affidato a una silenziosa ventola da 12 cm, capace di variare il regime di rotazione da 234 a 1.200 RPM circa, generando – al massimo della velocità – circa 26.5 dB. Dai nostri test, è emerso che con CPU non particolarmente esigenti, è anche possibile usarlo in maniera passiva, anche se è sconsigliato disattivare la ventola in un sistema dedicato al gioco. Pur lasciandola al minimo, in ogni caso, è possibile tenera a bada anche le CPU più esose, e si avverte la necessità di spingere la ventola al massimo solo in caso di overclock, o dopo lunghe sessioni di gioco.
Trattandosi di un prodotto nuovo, il Mugen 2 è compatibile con tutte le CPU in commercio, che si tratti di un recente Phenom 2 o di un potente Core i7 eXtreme. Nel caso delle CPU Intel, però, è necessario smontare la scheda madre, dal momento che Scythe ha deciso di rinunciare al poco efficiente sistema a pressione. Di conseguenza, bisognerà installare una mascherina sul dorso della motherboard (mascherina che si rivelerà utile anche per evitare di curvare la scheda madre sotto il peso dell'unità). Soluzione efficiente, anche se particolarmente scomoda, soprattutto se avete già montato il PC all'interno del case.

I patiti del raffreddamento estremo, infine, saranno felici di sapere che, volendo, possono migliorare le prestazioni semplicemente aggiungendo una seconda ventola, che coadiuverà quella già presente, al prezzo di un ronzio più evidente (ma non necessariamente fastidioso).

Si tratta di un prodotto di eccellente qualità, venduto a una cifra che riteniamo adeguata al suo effettivo valore. Che vogliate il silenzio o le prestazioni, il Mugen 2 è un'ottima scelta.

GIOCHI COMPUTER



Le dimensioni del Mugen 2 sono "importanti", almeno quanto le prestazioni.

Un ottimo dissipatore, caratterizzato da interessanti soluzioni tecniche nonché particolarmente efficiente e silenzioso. Ottimo sia per realizzare PC raffreddati passivamente, sia per CPU overclockate, sfruttando la ventola in dotazione.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

FRONTIERA WESTERN

Spetta a Western Digital l'onore di lanciare sul mercato il primo hard disk da 2 TeraByte. Il disco fisso fa parte della famiglia Caviar Green, che punta sul risparmio energetico. Si chiama 2TB, ed è un'unità SATA con 32 MB di memoria buffer basata su 4 piatti da 500 GB, ciascuno con una densità areale (la quantità di dati che è possibile immagazzinare per ogni pollice quadrato di spazio sull'area magnetica) di 400 Gb. Completano le specifiche dell'unità le tecnologie StableTrac e NoTouch, volte a ridurre le vibrazioni e a eliminare qualsiasi contatto tra le testine e i piatti. Inizialmente, il 2TB troverà posto nelle unità esterne WD My Book, ma in seguito verrà proposto in versione interna, al prezzo di 299 euro.



OVERCLOCK DA RECORD

AMD, approfittando del CES di Las Vegas, ha organizzato un evento dedicato all'overclock, il cui protagonista è stato il Phenom II 940. Come tutti gli esponenti della serie Black Edition, anche il 940 ha un moltiplicatore sbloccato che permette di raggiungere velocità elevate senza alzare la frequenza del bus di sistema. Utilizzando un sofisticato sistema di raffreddamento basato su elio e nitrogeno liquido (capace di portare la CPU a -230 gradi), i tecnici dell'azienda di Austin

CASE SILVERSTONE RAVEN

- **Produttore:** Silverstone
- **Distributore:** Silverstone
- **Internet:** www.silverstonetek.com
- **Prezzo:** € 220

FINORA, Silverstone era riuscita a distinguersi per l'estetica dei suoi case. I prodotti dedicati agli appassionati di Home Theater PC avevano stile, tanto da non sfigurare in un salotto moderno, mentre i più semplici case da PC, sebbene non ammalianti, si basavano su una linea e dei colori piuttosto eleganti.

Per i giocatori, invece, Silverstone ha deciso di puntare su un design decisamente più aggressivo. Non ai livelli del case che contiene i Predator di Acer, ma ci si posiziona molto vicino. Le dimensioni del Raven sono ciclopiche, ma ciò che lascia perplessi è che sul lato posteriore non si trova alcuna apertura per i connettori delle varie schede. L'azienda ha optato per una disposizione molto originale delle componenti, tanto che la scheda madre è ruotata di 90 gradi rispetto allo standard. I connettori verso l'esterno (per scheda audio, video, rete e via dicendo) saranno quindi accessibili tramite la parte alta. Il coacervo di cavi viene poi incanalato da un piccolo pannello in plastica, che evita che i fili rimangano in bella vista.

> "La scheda madre è ruotata di 90 gradi rispetto allo standard"

Tale scelta è stata effettuata per raggiungere la massima efficienza termica: l'alimentatore può essere posizionato solo sul lato basso del case, dove è in grado di aspirare l'aria fresca dal fondo ed espellere quella calda dal retro dell'unità. Sopra l'alimentatore trovano spazio due generose ventole da 18 cm che gettano aria verso l'alto, investendo le schede video, i dischi fissi e, ovviamente, il processore. Infine, una ventola da 12 cm in alto si occupa di gettare all'esterno il flusso di aria calda.

Una soluzione intelligente, soprattutto grazie alle due "ventolone" da 18 cm che smuovono parecchia aria e tengono al fresco dischi fissi e schede video. La ventola di estrazione è posizionata proprio vicino al dissipatore della CPU. Nonostante lo strano impatto iniziale, dovuto alla necessità di montare la motherboard "storta", si scopre subito che l'accesso alle componenti è molto più comodo che nella maggior parte dei case, e che anche la gestione dei cavi è notevolmente semplificata dalle numerose guide disponibili, che permettono di far passare connessioni per ventole e I/O esterni comodamente dietro la scheda madre.

Il Raven è, dunque, un case ben strutturato, che farà la felicità di chi intende realizzare un computer da gioco molto spinto. Purtroppo, l'estetica e l'ergonomia non sono tra le migliori. Avrete sempre un getto d'aria calda proveniente dalla parte superiore del case e, secondo la posizione in cui collocherete il PC, potrebbe risultare piuttosto fastidioso. Anche avere i cavi che fuoriescono dalla parte alta dell'unità può, in certe situazioni, rivelarsi un handicap. Al posto di uno sportellino incernierato, per accedere alle unità ottiche bisognerà muovere una slitta lungo la sua guida: sarebbe stata un'ottima scelta, se non si fosse risparmiato sulle componenti. La plastica con cui è realizzato il meccanismo non pare particolarmente solida, e abbiamo l'impressione che basteranno poche decine di utilizzi per romperlo.



Da vedere, il Raven non è un granché, ma per lo meno è in grado di mantenere basse le temperature interne.

GIOCHI COMPUTER

Un case ben realizzato, ma esteticamente discutibile. Buone le soluzioni per il raffreddamento, meno l'utilizzo della plastica, soprattutto per via del prezzo cui è proposto.

7½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

sono riusciti a raggiungere la notevole frequenza di 6,301 GHz per il tempo necessario a completare una sessione di 3D Mark 2005, che ha restituito il risultato record di 45.474 punti. La CPU operava con un voltaggio di 1,84V e in abbinamento a un bus HyperTransport a 2.240 MHz. All'indirizzo **www.youtube.com/user/AMDUnprocessed** è disponibile un filmato dell'evento.

TOCCO MULTIPLO

Albatron si appresta ha lanciare il primo schermo multitouch per PC. L'Optical Touch Monitor ha una diagonale di 21,5 pollici e un formato 16:9, che si riflette in una risoluzione Full-HD di 1920x1080, ma il suo punto di forza risiede in una serie di emettitori a infrarossi posti dietro il pannello che, dialogando con i sensori posizionati nella cornice, possono rilevare la posizione delle dita dell'utente, trasformandole in altrettanti puntatori. Albatron ha sviluppato un driver compatibile con XP e Vista, ma il compagno ideale dell'Optical Touch Monitor sarà Windows 7, che dovrebbe supportare nativamente la tecnologia mutitouch, permettendo la creazione di interfacce simili a quelle viste nei tavoli interattivi chiamati Microsoft Surface. Sembra, inoltre, che il monitor Albatron supporti la frequenza di 120 Hz, cosa che lo renderebbe compatibile con gli occhiali stereoscopici di NVIDIA 3D Vision.

CELLULARE 3D

I cellulari di Hitachi non godono di una forte diffusione in Europa, ma il Wooo H001 ha una caratteristica che lo rende unico: ad affiancare una fotocamera da 8 megapixel e la consueta gamma di connessioni UMTS e Wi-Fi, c'è uno schermo stereoscopico da 3 pollici, capace

ACER ASPIRE ONE

- **Produttore:** Acer
- **Distributore:** Acer
- **Internet:** www.acer.com
- **Prezzo:** € 350

IN un periodo di crisi economica come quello attuale, non stupisce che molti produttori di hardware abbiano ridimensionato le proprie previsioni di fatturato.

Tutti i settori economici sono attualmente in contrazione e, per quanto riguarda l'informatica, il mercato delle GPU e delle motherboard ha subito un colpo d'arresto, tanto che la produzione di queste componenti è stata limitata. Osservando i dati di vendita nei vari settori, spicca però un particolare: se quasi tutti i trend di vendita sono in discesa (dai PC completi alle periferiche), c'è una fetta di mercato che, nello scorso anno, ha dato soddisfazioni incredibili e risollevato le sorti di parecchi produttori. Parliamo dei netbook, quei minuscoli quanto economici portatili che ormai hanno invaso le case degli appassionati di tecnologia. La moda l'ha lanciata Asus con il suo eccellente EEE PC, ma gli altri produttori non sono stati a guardare, e anche colossi come Acer e MSI hanno puntato molto su questa fascia emergente. Sono prodotti comodi per chi deve prendere appunti all'università o durante le conferenze, sia perché sono leggeri (sotto il chilo), sia perché possono essere collegati a qualsiasi rete, cablata o meno, in pochi istanti.

Ci siamo chiesti come si comportano questi strumenti con i videogiochi e abbiamo deciso di mettere sotto torchio il piccolo Aspire One. È caratterizzato da una CPU Atom N270, che fa del risparmio energetico il proprio punto di forza, con un consumo di soli 0,6 Watt. È un processore single core, dotato però di HyperThreading, funzionante a 1,6 GHz. La RAM è di 1 GB, aggiornabile a 1,5 GB, mentre il display è una piccola unità da 8.9 pollici con risoluzione di 1024x600. Per immagazzinare i dati, il modello in esame si affida a un piccolo hard disk da 160 GB, ma in fase di acquisto è possibile optare per un modulo flash da 8 GB, meno capiente, ma anche in grado di estendere di qualche misura la durata della batteria. Abbiamo valutato la versione con installato Windows, visto che ci interessa testare l'Aspire One in ambito ludico.

Piccolo e dotato di stile: non è un Mac, ma fa il suo bell'effetto.

> "Si rimane impressionati dalle sue inaspettate capacità"

Inutile dire che non ci si possono aspettare grandi prestazioni, eppure si riesce a godere di qualche gioco. Parliamo di avventure, anche recenti, come la saga di *Sam & Max*, ma anche di titoli più esigenti, per esempio *World of Warcraft* o *Aliens Vs Predator 2*, *Deus Ex*, *Half-Life 2* e i vari *GTA* (escluso naturalmente l'ultimo capitolo). In molti casi, bisognerà diminuire il dettaglio visivo, ma considerate le minuscole dimensioni del "giocattolo", si rimane piacevolmente impressionati dalle sue inaspettate capacità.

Chi vi scrive, difficilmente riesce a muoversi dall'abitazione senza portarsi dietro un computer, e questi netbook sono eccellenti: leggeri, comodi, piccoli e addirittura in grado di offrire un po' di svago durante le trasferte. Purtroppo, la batteria non dura quanto vorremmo: il modello in esame, sfruttato al minimo (stesura di testi e collegamento Internet Wi-Fi, con la luminosità ridotta e la CPU underclockata), non superava le 2 ore e mezza. Con i giochi, staccati dalla corrente è un miracolo superare l'ora e mezza. Per ovviare, è possibile aggiungere una seconda batteria, che quasi raddoppia l'autonomia, aumentando di circa 300 grammi il peso.

Si tratta di un bel giocattolo, che costa quanto una buona scheda video, ma offre parecchio divertimento. Attenzione, però: come abbiamo precisato, girano solo titoli leggeri o un po' datati, quindi non aspettatevi di comprare l'Aspire One per godervi *Crysis*. Un punto dolente sono i driver della scheda video, una Intel 950 GMA: il chip non è molto potente e, in più, caratterizzato dai soliti, pessimi, driver tipici di Intel.

Un giocattolo meraviglioso, che permette anche di divertirsi con qualche titolo di poche pretese. Comprarlo solo per giocarci sarebbe una follia, ma se avete bisogno di un piccolo portatile dotato di tutto, col quale dilettarvi anche in qualche partitina, merita di essere tenuto d'occhio.

8½

---

di generare immagini 3D senza l'uso di occhiali polarizzati. Lo schermo utilizza la tecnologia IPS e ha una risoluzione WVGA (800x480) per dare maggiore profondità ai segnali televisivi ricevuti e ai menu del dispositivo, che possono comunque essere riportati al classico 2D istantaneamente.



IL SOCKET AM RAGGIUNGE LA VERSIONE 3

Le prime schede madri munite di socket AM3 per i processori Phenom II dotati di controller DDR3 sono state annunciate da MSI. La GD70 utilizza il chipset 790FX per offrire alla CPU 4 slot DDR3 a 1.333 MHz e altrettanti connettori PCI-E 16x compatibili con lo standard CrossFireX. La più economica G65 utilizza il chipset 790GX munito di sottosistema grafico integrato, ma preserva la possibilità di accogliere due VGA PCI-E 16x. Entrambe le schede usano il Southbridge SB750 tanto amato dagli overclocker e sfruttano una tecnologia chiamata Active Phase Switching per ridurre al minimo i consumi del chipset e della CPU durante i momenti di minor carico computazionale. GigaByte ha seguito a ruota gli annunci della rivale, presentando anch'essa tre schede basate su chipset 790, tra cui spicca la MA790FXT-UD5P,

ZOTAC GEFORCE GTX 295

Produttore: Zotac	
Distributore: Zotac	
Internet: www.zotac.com	
Prezzo: € 499	

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 576 MHz
Frequenza RAM: 2 GHz
Frequenza stream processor: 1.242 MHz
Stream Processor: 480
ROP: 56
Bus: 448 bit
RAM: 1,8 GB



Pur apparentemente identico, il dissipatore è completamente differente rispetto alle precedenti soluzioni di NVIDIA.

NVIDIA torna, dopo lungo tempo, a proporre la soluzione video più veloce sul mercato. Non ci era riuscita con le ultime serie e nemmeno con le costose GeForce 280, non certo lente, ma incapaci di superare la regina della categoria, la Radeon 4870X2.



Anno nuovo vita nuova, e non a caso l'azienda di Santa Clara ha voluto riprendersi la corona, con gli ultimi modelli di GPU, le GeForce 285 e 295. Abbiamo voluto saggiare subito il potenziale del modello più spinto, la 295, che per riprendere il podio delle prestazioni si affida a due GPU GeForce 260 affiancate.

Al contrario di ATI, che con la 4870X2 integra le due GPU sullo stesso circuito stampato, NVIDIA ha preferito affiancarle, per motivi di efficienza nello smaltimento del calore. Esternamente, non si notano differenze degne di nota con i precedenti modelli NVIDIA, ma analizzando con più attenzione il dissipatore, si nota che per il guscio è stata abbandonata la plastica in favore del metallo, sicuramente più indicato a sopportare e smaltire le temperature generate dai due chip. Sono presenti, come prevedibile, i due connettori per l'alimentazione e, oltre alle due uscite DVI, è stato aggiunto un comodo connettore HDMI. Il peso è superiore a quello di una GeForce 280, quindi è fondamentale assicurare la GTX 295 con decisione al case, per evitare che tutto vada a pesare sullo slot PCI all'interno del quale verrà montata.

> "È basata su due chip GeForce 260"

Trattandosi di due chip GeForce 260, la 295 potrà contare su un bus da 448 bit, 480 stream processor, 56 ROP e ben 1,8 GB di RAM. Invariate anche le frequenze di lavoro: 576 MHz per il core, 1.242 MHz per gli shader e 2 GHz per le RAM di tipo GDDR3.

Le prestazioni, come lecito aspettarsi, sono in linea con il prezzo elevato: la 295 è senza dubbio al top, così come il suo costo, attorno ai 500 euro (AMD ha recentemente ribassato i prezzi della 4870X2, che ora si trova a circa 400 euro). Ha senso acquistarla? Dipende. Sino alla risoluzione di 1920x1080, non abbiamo notato differenze degne di nota con la diretta concorrente e, in molti test, lo scarto era relativamente basso anche se confrontata con una più economica GeForce 280. Il quadro cambia quando ci si spinge a 2560x1600, dove il divario si accresce e dove la nuova fatica di NVIDIA riesce a mostrare i muscoli. Se giocate su un monitor da 30 pollici ad altissima risoluzione, insomma, la GTX 295 potrebbe farvi gola. In tutti gli altri casi, buona parte del potenziale dei due chip rimarrebbe sprecato, dal momento che le altre soluzioni riescono a gestire i giochi senza incertezze anche impostando la risoluzione in Full-HD.

Quando gli algoritmi PhysX saranno maggiormente utilizzati, potrebbe però rivelarsi una soluzione decisamente più appetibile, soprattutto se non si è dotati di un veloce quad core: grazie alla tecnologia CUDA, è infatti possibile sfruttare la GPU per i calcoli relativi alla fisica. Allo stato attuale, comunque, solamente *Cryostatis* sembra in grado di usare a pieno il motore PhysX.

Interessante la proposta di Zotac che, pur mantenendo le frequenza di lavoro standard, rende l'acquisto più appetibile regalando sia il programma 3D Mark Vantage, sia l'eccellente *Race Driver GRID*.



La scheda più veloce sul mercato, nonché quella più avanzata, grazie anche alla tecnologia CUDA. Se volete il massimo delle prestazioni videoludiche, è il prodotto da comprare. Il prezzo è elevato in assoluto, ma nella media di questa fascia di prodotti.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere



con supporto alla modalità CrossFire su due schede e ben 10 connettori SATA II.

TRONO IMPERIALE

Sembra provenire direttamente dalla Morte Nera di "Star Wars", ma la Emperor di Novelquest non è una cabina di comando per la difesa dagli X-Wing ribelli, quanto una workstation per PC e MAC. Una sedia ergonomica in pelle è racchiusa all'interno di una struttura idraulica, che si apre e chiude come la coda di uno scorpione, con la semplice pressione di un tasto. A quel punto, i 3 schermi LCD da 19 pollici e l'immancabile accoppiata mouse e tastiera saranno finalmente a portata di mano.



POINT OF VIEW GEFORCE GTX 285 EXO

Produttore: Point of View
Distributore: Point of View
Internet: www.pointofview-online.com
Prezzo: € 350

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 700 MHz
Frequenza RAM: 2.530 GHz
Frequenza stream processor: 1.250 MHz
Stream Processor: 480
ROP: 32
Bus: 512 bit
RAM: 1 GB



Il processo produttivo a 55 nanometri ha permesso di contenere i consumi e le temperature.

INSIEME alla potente GTX 295, basata su due GPU GeForce 260, NVIDIA ha lanciato sul mercato anche la 285.

In questo caso, però, non abbiamo una scheda video basata su due GPU, bensì una rivisitazione della precedente GeForce 280. La differenza principale è il processo produttivo a 55 nanometri, contro i 65 del precedente, che ha consentito di alzare in qualche misura le frequenze di lavoro e, contemporaneamente, di ridurre il consumo energetico – di conseguenza, il calore sprigionato dal chip. Per dare delle indicazioni di massima, basti dire che una GeForce 280 consuma circa 230 Watt, contro i soli 183 Watt della 285.

Per quanto concerne le frequenze di lavoro, il chip 285 è caratterizzato da un core a 648 MHz, 1 GB di RAM funzionante a 2.480 MHz e uno shader clock a 1.476 MHz. Il bus è a 512 bit, mentre i ROP sono sempre 32. Il modello di Point of View che abbiamo provato è denominato EXO, sigla di Extreme Overclock, ed è caratterizzato da frequenze superiori a quelle del modello di riferimento di NVIDIA: POV è riuscita a spremere ulteriori 52 MHz dal core, 70 MHz dalla RAM e 24 dagli stream processor. Fa piacere avere un prodotto più spinto della media, ma non ci stancheremo mai di sottolineare che questi incrementi di frequenza, per quanto benvenuti, non cambiano in maniera radicale il quadro delle prestazioni, che aumentano di pochi punti percentuali. Praticamente, nelle sessioni di gioco non sarete in grado di notare la differenza fra una versione standard e questa. Senza contare che anche le GPU di riferimento possono essere facilmente portate a tali frequenze: il sistema di raffreddamento, del resto, è identico. Non che sia una presa in giro, sia chiaro. Il prezzo, del resto, è praticamente lo stesso di quello delle 285 "normali", quindi anche se la differenza è minima, non è certo da buttare via.

> "Il vantaggio della GeForce è la tecnologia CUDA"

Per quanto riguarda le prestazioni, il concorrente diretto di questa scheda è la Radeon 4870 X2, leggermente più costosa rispetto alla GeForce in esame, ma basata su due chip invece che uno solo, nonché caratterizzata da un quantitativo doppio di memoria, e da RAM GDDR5 invece che GDDR3. Non stupisce, quindi, scoprire che la soluzione di ATI sia superiore nella maggior parte dei test, per lo meno alle risoluzioni molto elevate (da 1920x1080 in avanti). A risoluzioni più modeste, invece, il divario fra le due VGA si riduce e, in alcuni casi, è anche a favore della proposta di NVIDIA. Il vantaggio della GeForce è però la tecnologia CUDA, che permette di accelerare tramite la GPU tutti i calcoli delle librerie PhysX per la fisica, peculiarità che le consente di ottenere risultati superiori nei giochi che sfruttano pesantemente tale tecnologia. Un esempio che calza a pennello è *Cryostasis* (testato questo mese), che è il primo vero gioco a sfruttare in maniera decisa CUDA.

Al prezzo di 349 euro, in ogni caso, la GTX 285 EXO risulta un'ottima scelta: la 4870X2, nonostante il ribasso del prezzo, costa ancora circa 50 euro in più. GIOCHI COMPUTER

Leggermente più veloce delle "vecchie" GTX 280, grazie al prezzo molto aggressivo si rivela finalmente una valida alternativa alla Radeon 4870X2. Il modello di POV è già overcloccato, ma volendo la si può spremere ulteriormente.

8½

Il controllo della Emperor è affidato a un touch screen da 7 pollici con cui è possibile regolare: la luminosità delle lampade a luce naturale incluse, il volume del sistema 5.1, l'attività del purificatore d'aria e l'inclinazione della seduta. Il movimento rotatorio a 360 gradi, volto a evitare che l'utente si ritrovi con il sole fastidiosamente alle spalle è automatico, e affidato a sensori. Il prezzo della versione PC, disponibile in 14 diversi colori, è di "soli" 40.000 dollari.

NVIDIA ECOLOGICA

Cavalcando l'imperante animo ecologista, NVIDIA ha annunciato l'intenzione di produrre una GeForce 9600GT particolarmente parca nei consumi. Utilizzando una GPU G94-350 operante a 600 MHz con shader lanciati a 1.500 MHz e un voltaggio di 1V, nonché sfruttando alcune ottimizzazioni sulla circuiteria della scheda, la 9600GT "verde" dovrebbe ridurre del 30% i suoi consumi rispetto ai modelli standard, attestandosi sotto i 60W. Un valore che rende l'alimentazione supplementare della VGA del tutto superflua, tanto che i primi prototipi mostrati alla stampa sono privi di connettore PCI-E da 6 pin. L'intenzione dell'azienda californiana è di conquistare l'attenzione dei giocatori che utilizzano PC a basso consumo, muniti di processori con TDP da 45W, ma le nuove 9600GT potrebbero rivelarsi la soluzione ideale per accelerare i giochi basati sul motore PhysX in tutte le configurazioni munite di due slot PCI-E 16x.

VENTOLA ADATTABILE

È di Zalman il primo dissipatore liberamente posizionabile sulla

Analisi delle prestazioni



LA GeForce 295 si eleva ben sopra tutte le altre GPU sul mercato, Radeon 4870X2 compresa. Interessante il fatto che il sorpasso non avvenga solo a risoluzioni Full HD o superiori, ma anche a quelle inferiori, come 1280x1024.

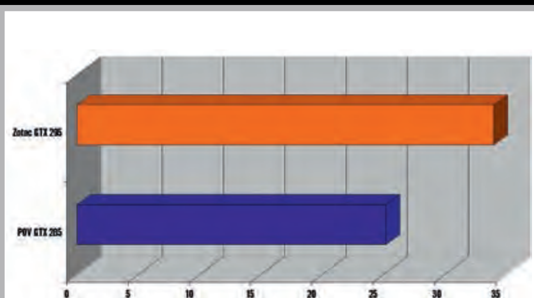
Sicuramente non ha molto senso acquistare un prodotto di tale caratura e poi limitarsi a schermi tanto piccoli e poco definiti, però è un segno della qualità dell'architettura, nonché della sempre maggior maturità delle tecnologie multi GPU. Certo, il prezzo è elevato, ma è noto che per avere il top di gamma bisogna mettere pesantemente mano al portafogli. Inoltre, i 500 euro circa necessari per portarla a casa, non sono più di quanti ne chiedeva ATI per il suo modello di punta, prima del recente ribasso di prezzo.

Se non pretendete il massimo, ma puntate a un miglior rapporto qualità/prezzo, la 285 è sicuramente una VGA da tenere in considerazione: certo, esce sconfitta dal confronto con la 4870 X2, ma costa meno e riesce, in ogni caso, a generare un numero decisamente elevato di frame al secondo. Ha inoltre l'enorme vantaggio di poter accelerare la fisica dei giochi basati sulle librerie PhysX, e come si nota osservando i risultati di *Cryostasis*, la differenza in termini di velocità di esecuzione è impressionante.

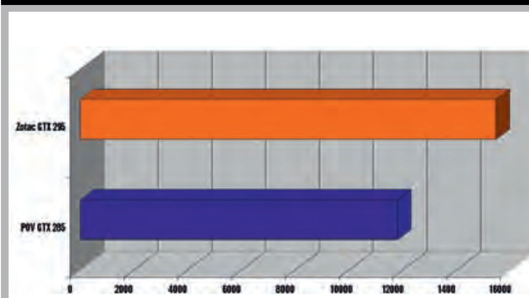
Pur non avendo pubblicato i risultati, abbiamo eseguito anche alcuni test mettendo in SLI due GeForce GTX 280, che come presumibile, superano di qualche punto percentuale i valori ottenuti dalla 295. Al momento in cui scriviamo, però, questa VGA è ancora troppo costosa per essere competitiva. Molto probabilmente, NVIDIA ritoccherà il prezzo, e non è da escludere che lo abbia già fatto mentre leggete queste righe: se due GTX 280 costeranno quanto una 295 (o meno), avrebbe senso puntare su questa soluzione, pur tenendo presente la maggior difficoltà di configurazione.



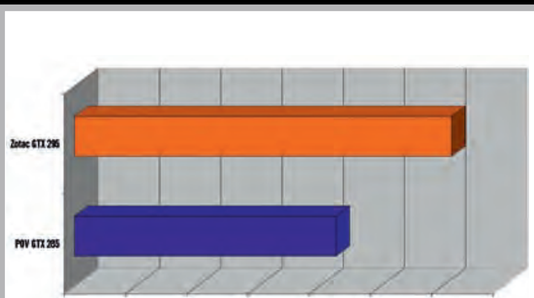
CRYSIS WARHEAD



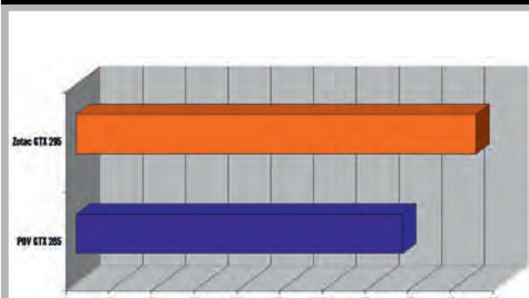
3D MARK VANTAGE GPU



GTA IV



CRYOSTASIS



SISTEMA DI PROVA

Per eseguire i test abbiamo utilizzato un Acer Predator 7700, con una CPU quad core Q9650, 4 GB di RAM DDR2 e una scheda madre basata sul chipset NVIDA 780i. Tutti i test sono stati eseguiti al massimo del dettaglio, alla risoluzione di 1920x1200, fatta esclusione per il 3D Mark Vantage. Per quest'ultimo, infatti, abbiamo usato la modalità predefinita "Performance", che viene eseguita a 1280x1024.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...



GPU e sulla CPU. Il VF2000 LED è frutto di un esperimento dei designer coreani, che mentre modellavano in dissipatore per VGA si sono resi conto di poterlo installare anche sui socket 775 e AM2/AM3 utilizzando pochi adattatori. Il risultato è un blocco di alluminio da 290 grammi munito di 4 pompe di calore e un'altezza di 45 mm, in grado di raffreddare tutti i processori e le GPU che consumano meno di 110W. Il ridotto profilo del VF2000 LED, alto 45 mm, lo rende particolarmente adatto ai case Home Theater PC più sottili, e fa sì che la VGA non invada più di due slot di espansione.

SERIES S

Intel, non contenta di avere ridotto del 40% il prezzo del Q9650 in risposta all'arrivo dei Phenom II, ha annunciato la pronta disponibilità di una nuova serie di Core 2. I nuovi modelli Q8200, Q9400 e Q9550, contrassegnati dalla lettera finale S, sono caratterizzati da un consumo di 65W, contro i 95W di quelli standard. Purtroppo, i nuovi arrivati vengono venduti a un prezzo sensibilmente superiore rispetto ai modelli normali, tanto che il Q9550 S a 2,83 GHz e 12 MB di cache risulta essere più costoso del Core I7 920, avvicinandosi ai 340 euro.

N79

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola



- Produttore: Nokia
- Internet: www.nokia.it
- Prezzo: € 419

DOPO il fuori programma dell'XpressMusic 5320, torniamo a occuparci dei telefonini N-Gage compatibili.

Questo mese, a finire sotto le grinfie inquisitorie della nostra rubrica, è l'N79, nuovo nato (è entrato in commercio a partire dallo scorso novembre) della famiglia N-Gage. N79 è un candybar, ovvero un telefono senza parti mobili. Chi segue con una certa regolarità questa rubrica sa che la soluzione che da anni consideriamo ideale per il gioco è costituita dal cosiddetto "slide-up": il telefono a slitta permette di nascondere, all'occorrenza, il tastierino numerico (che nella maggior parte dei giochi è del tutto inutile), tenendo così a portata di mano soltanto i tasti necessari "all'azione". Già da questo punto di vista, perciò, l'N79 parte con un certo svantaggio. A penalizzare ulteriormente la nostra valutazione (sempre in ottica ludica: va precisato che, come terminale in senso generale, l'N79 ci sembra un signor telefono) ci pensa proprio il tastierino numerico che, come spesso accade, adotta una soluzione costituita da un'unica mascherina di plastica. È una configurazione poco consigliabile nel gioco, in cui la necessità di una "percezione fisica" del comando impartito è assolutamente necessaria, mentre la mancanza di limiti tra i vari tasti penalizza la precisione del sistema di controllo.

È un peccato, perché per altri versi l'N79 offre anche degli ottimi spunti. Lo schermo, per esempio: brillante, nitido e luminosissimo, con dimensioni quasi "panoramiche". Ottima la memoria: quella interna è di appena 50 MB, ma il telefono ha già in dotazione una schedina MicroSD da 4 GB. Eccellente anche l'autonomia: la batteria garantisce una durata minima di non meno di due giorni interi. Il prezzo, però, non è proprio alla portata di tutte le tasche.

Tra tutti i cellulari N-Gage compatibili, l'N79 non è il nostro preferito. È potente, ma scomodo per giocare.

6½

- Ottima autonomia
- Ottimo display
- Tastierino numerico mediocre
- Ancora troppo caro

Provato

LEGO BATMAN



Terza incarnazione degli eroi più amati in chiave "plasticosa", *LEGO Batman* è però la prima a non avere la firma prestigiosa di THQ Wireless. Il gioco è stato prodotto dai ragazzi di Player X, neonata casa londinese di cui abbiamo già avuto occasione di testare il piacevole *Buzz Mobile Quiz*. Sfortunatamente, pur adottando la stessa impostazione grafica delle versioni maggiori, costituita da una riduzione in formato "cubettoso" dell'universo dell'Uomo-Pipistrello, *LEGO Batman* per telefonino non ne riprende lo "spirito" o il sistema di gioco. A differenza della versione originale, per esempio, le ambientazioni non sono assolutamente interattive e il mondo LEGO influenza soltanto lo stile grafico di questa realizzazione non proprio brillantissima. Così com'è, *LEGO Batman* si presenta essenzialmente come un piattaforme 2D piuttosto convenzionale ambientato a Gotham City. La semplicità della meccanica di gioco e la linearità dei livelli sono indici di un prodotto per giovanissimi.

- Produttore: **Player X**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **Nokia N73**
- Internet: **www.cobramobile.com/mobile.html**

Un gioco non proprio da Oscar, ma che ai fan dell'Uomo-Pipistrello potrà regalare qualche ora di svago.

6½

Provato

METAL GEAR SOLID MOBILE



Fare la conversione di un titolo di successo su una piattaforma "minore" è sempre un'operazione azzardata: la potenza di calcolo del nuovo hardware, spesso drammaticamente ridotta, obbliga i programmatori ad adottare soluzioni drastiche che, talvolta, snaturano completamente la tipologia di gioco tramutando, per esempio, un buon sparatutto 3D in un mediocre gioco d'avventura bidimensionale (come non ricordare *Resident Evil Gaiden* per Game Boy Color?). Una comprensibile diffidenza ha perciò accompagnato l'annuncio, da parte di Konami, della realizzazione di un capitolo della saga di *Metal Gear Solid* specificamente disegnato per N-Gage. Mai pregiudizio fu più avventato! *Metal Gear Solid Mobile* è un altro incredibile gioiello per la piattaforma ludica di Nokia. Il gioco, cronologicamente ambientato in un periodo tra il primo e il secondo capitolo della saga, adotta lo stesso motore poligonale 3D e il medesimo sistema di gioco che ha reso famoso Hideo Kojima.

- Produttore: **Konami**
- Prezzo: **€ 10**
- Versione provata: **Nokia N82**
- Internet: **www.n-gage.com**

Un'eccellente conversione e un grande titolo. In poche parole: un gioco su cellulare da provare assolutamente!

9

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

GRATIS È MEGLIO... O NO?

I giochi Java hanno un prezzo medio, se si esclude il costo eventuale del download, di circa 5 euro. Non è molto, ma, in tempo di crisi, anche gli spiccioli possono fare la differenza. Sul Web si trovano, è vero, dei giochi scaricabili gratuitamente. Nella stragrande maggioranza dei casi, però, si tratta di giochini di scarsa qualità. La possibilità di scaricare legalmente e gratis dei bei giochi, insomma, sino a oggi sembrava preclusa. Qualcuno, però, ci ha pensato e, ispirandosi alla stessa filosofia commerciale grazie a cui prosperano i grandi network televisivi privati, ha pensato di offrire un servizio di qualità a costo zero. E chi paga? Ma la pubblicità, naturalmente! È nato così 123play.com, un portale Web che offre a tutti i propri utenti un ricco catalogo di giochi java in maniera totalmente gratuita. Il funzionamento è semplice: basta andare sul sito **http://it.123play.com** e registrarsi, inserendo il proprio numero di telefonino. Da quel momento in poi, sarà possibile scegliere direttamente online i propri titoli. Una volta scelto il gioco, l'utente riceve un SMS con un link wap tramite il quale scaricare direttamente il prodotto sul proprio telefonino. Il gioco è in versione integrale, ma contiene alcuni brevi spot pubblicitari che l'utente è obbligato a visualizzare. Nel catalogo 123play.com si trovano titoli del calibro di *Worms*, di *Garfield's Day Out*, *MotoGP* o altre perle firmate Digital Chocolate o THQ Wireless. Provate: dopotutto, è gratis!



Il Sistema GIUSTO



Sfruttando i nuovi Phenom e il prezzo contenuto delle RAM, il Sistema base si dota di 4 GB e altrettanti Core, mentre la configurazione più costosa punta senza indugi sulla potente GeForce GTX 295. Nel contempo, il monitor LCD più economico guadagna una porta HDMI, collegata a una motherboard 790GX.

QUAD PER TUTTI

Lungi dal voler suggerire ai nostri lettori l'acquisto di una moto a quattro ruote, il Sistema Giusto di questo mese segna un punto di svolta importante: l'adozione esclusiva di CPU quad core. Osservando i benchmark dei giochi attuali, si potrebbe obiettare che i due core aggiuntivi vengano sfruttati ancora da pochi titoli, ma l'arrivo di *Grand Theft Auto IV* e la sua ostilità nei confronti dei dual core (che faticano non poco ad animare la vivace Liberty City) indica la direzione verso cui vanno i motori 3D. Il Phenom II inserito nella configurazione più economica offre ottime prestazioni in tutte le situazioni e, una volta abbinato alla motherboard da noi indicata, può essere overclockato abbastanza agilmente, a tutto vantaggio di un po' di sana concorrenza, rinvigorita anche dall'arrivo di una GeForce in grado di sconfiggere i Radeon sul piano della "forza bruta".

▼ PROCESSORE



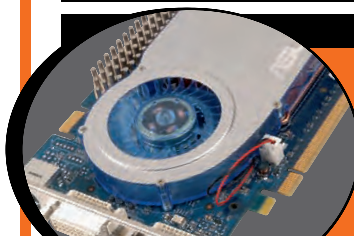
■ **SISTEMA IDEALE: Intel Core i7 965 Extreme € 1.000**
Socket 1366 – 3,2 GHz – quad core – 8 MB cache L3 – 1 QPI 6,4 Gt/s – 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 Q9550 € 280**
Socket 775 – 2,83 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA BASE: Phenom II X4 920 € 320**
Socket AM2+ – 2,8 GHz – quad core – 2 MB cache L2 – 6 MB cache L3 – HyperTransport 3,6 Gt/s – 64 bit

Al più veloce esponente dell'ultima generazione Intel spetta il compito di animare il Sistema ideale, dotato di 8 core virtuali e un triplo canale verso la RAM. Le due configurazioni più economiche non sono da meno quanto a versatilità, vantando entrambe 4 core a 2,8 GHz, abbinati a un considerevole quantitativo di cache e capaci di eseguire, senza incertezze, tutti i giochi più recenti.

▼ SCHEDA VIDEO



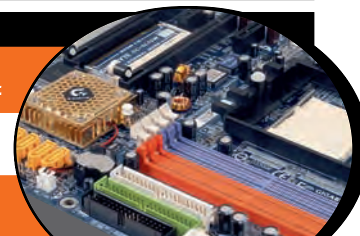
■ **SISTEMA IDEALE: GeForce GTX 295 € 490**
576 MHz core – 1792 MB GDDR3 2 GHz – bus 896 bit (2x448) – 480 (2x240) shader 4.0

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 4870 € 250**
750 MHz core – 1024 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 4850 € 140**
625 MHz core – 512 MB GDDR3 1,98 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

NVIDIA reclama un posto nel Sistema ideale con la sua GTX 295, che unisce due GPU GT200 in una sola scheda, riuscendo a superare la precedente campionessa del mondo 3D (la 4870X2 di ATI). I Radeon a singola GPU rimangono, invece, saldamente all'interno delle configurazioni più economiche, animando egregiamente tutti gli effetti delle DirectX 10 anche in prossimità del Full HD.

▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: EVGA X58 € 330**
Intel X58 – socket 1366 – 6 DDR3 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro € 120**
Intel P45 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: AsRock AOD790GX/128M € 90**
AMD 790GX – socket AM2+ – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 1 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

La EVGA del Sistema ideale è un vero e proprio portento di versatilità, assicurando il perfetto funzionamento delle configurazioni CrossFire e SLI a tre schede, e integrando tutte le funzionalità apprezzate dagli overclocker. La modalità CrossFire a due schede è comunque supportata anche dalle due configurazioni più economiche, che utilizzano rispettivamente gli ultimi chipset di Intel e AMD.

▼ MEMORIA RAM



■ **SISTEMA IDEALE: 6 GB Corsair PC3-15000 XMS3 € 440**
3 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-24 a 1866 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB OCZ PC2-8500 € 80**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-18 a 1066 MHz – 2.1V

■ **SISTEMA BASE: 4 GB Kingston ValueRAM PC2-6400 € 50**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-18 a 800 MHz – 1,8v

Il Sistema ideale vanta una tripletta di DDR3 capace di raggiungere i 1866 MHz e di assecondare l'overclock e la fame di dati del più veloce Core i7, anche grazie a un dissipatore attivo. Le configurazioni più economiche utilizzano dei più comuni moduli DDR2, ma offrono comunque 4 GB di spazio agli ultimi sistemi operativi a 64 bit, eliminando l'attività della memoria virtuale durante l'esecuzione dei giochi.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T6200 € 100**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 60**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro



Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.



▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: DELL UltraSharp 2709W € 838**
27 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – DisplayPort – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 400**
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Hewlett Packard W2228H € 190**
22 pollici – risoluzione 1680x1050 – DVI – VGA – HDMI – 3 ms

La configurazione più costosa adotta uno schermo da 27 pollici, in grado di avvolgere il giocatore in immagini dalle tinte particolarmente fedeli e pronto ad accogliere le prossime VGA con DisplayPort. I due schermi più economici offrono diagonali inferiori e colori meno precisi in fase di riproduzione dei filmati più scuri, ma sono comunque in grado di esaltare al meglio la grafica dei giochi.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 90**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2



Creative torna a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. La più economica Xtreme Gamer resta legata al bus PCI, ma conserva la capacità di eseguire al meglio i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato Intel HD.



▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Gigabyte Odin Pro 800W € 140**
800 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 5 molex – 6 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 420**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate DiamondMax 22 750 GB GB € 100**
750 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Segate Barracuda 7200.11 500 GB € 60**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms



I nuovi VelociRaptor configurati in RAID assicurano, al Sistema ideale, le migliori prestazioni ottenibili nella categoria SATA e una capienza dati adeguata alle installazioni moderne. Le due configurazioni più economiche, in attesa che i prezzi delle unità SSD diventino abbordabili, utilizzano i collaudati dischi da 7.200 RPM, comprensivi di NCQ e ampi buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.148	€ 1.560	€ 920
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

BASE AEREATA

I portatili dedicati ai videogiochi raggiungono spesso temperature particolarmente elevate. Ecco tre supporti in grado di mitigarne "i bollori".

Logitech Alto Connect
€ 59

Compatibile con i notebook di tutte le dimensioni, eleva e inclina lo schermo e la tastiera del portatile quel tanto da migliorarne l'ergonomia, svolgendo contemporaneamente il ruolo di hub USB.
www.logitech.com



ThermalTake Tai Chi M+
€ 49

Completamente in alluminio e adatto a sostenere anche i notebook con schermo da 17", il Tai Chi alimenta le sue due silenziose ventole tramite USB, ma può essere spento con l'apposito interruttore.
www.thermaltake.com



Enermax Aeolus
€ 43

Più di un chilo d'alluminio in cui trovano posto una ventola da 250 millimetri dalla velocità regolabile e un comodo poggiapolso. Adatto ai notebook particolarmente "bollenti".
www.enermax.it



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

EFFETTO EMULAZIONE

I videogiochi vengono a volte accusati, con una certa superficialità, di offrire ai più giovani esempi comportamentali criticabili. Se questo fosse vero, nella prossima generazione dovrebbe apparire qualche leggiadra fanciulla che combatte i governi autoritari saltando agilmente tra i tetti delle città. Nel dubbio, non potrò che passare un po' dei miei futuri anni con il naso all'insù, attendendo speranzoso.

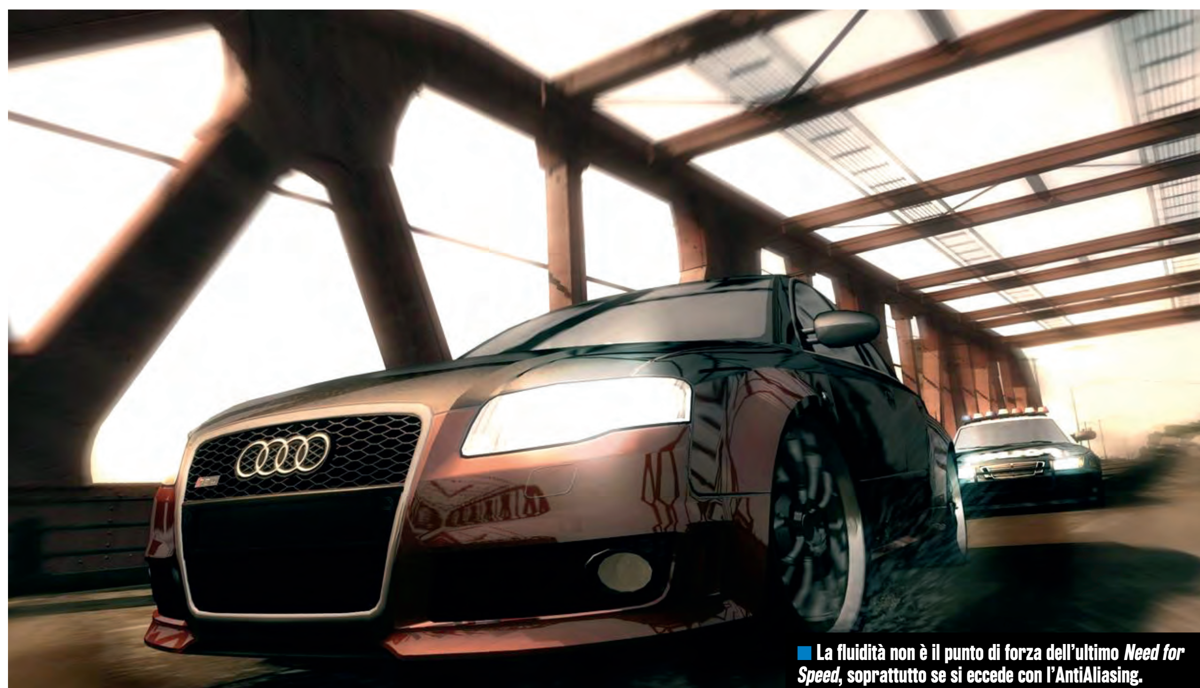
Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.



La fluidità non è il punto di forza dell'ultimo *Need for Speed*, soprattutto se si eccede con l'AntiAliasing.

VELOCITÀ CERCASI



È possibile che il mio PC, in grado di eseguire fluidamente *Crysis Warhead*, sia messo in crisi da *Need for Speed Undercover*? A 1680x1050 con AntiAliasing a 16x e Filtro Anisotropico attivo, riesco al massimo a raggiungere i 30 FPS.

Paolo



Pesantemente influenzato dalla versione per console, *NFS Undercover* offre un framerate altalenante anche in presenza di hardware decisamente potente. Quando il traffico si fa intenso, si scende spesso al di sotto dei 30 FPS, una soglia solitamente non valicata dai piloti virtuali su PC. Notevoli miglioramenti si possono ottenere riducendo le ombre e gli effetti dell'ambiente, anche perché non brillano per realismo, ammantando l'atmosfera delle strade di un candore mattutino piuttosto fastidioso. Nel tuo caso, però, non posso che suggerire di diminuire l'AntiAliasing a 4x. Utilizzare 16 campioni per questo effetto significa mettere a dura prova la RAM di qualsiasi GPU, ottenendo in cambio un miglioramento visivo praticamente inavvertibile, soprattutto alla risoluzione del tuo monitor. I possessori di schede video poco potenti, invece, possono sfruttare due stratagemmi scovati dalla comunità online: modificando da **0** a **2** il valore delle chiavi **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\EA Games\Need for Speed Undercover\g_PerformanceLevel** e **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\EA Games\Need for Speed Undercover\gCarLodLevel** nel registro di Windows si ottiene un framerate meno fluttuante e più stabilmente legato ai 30 FPS, sacrificando soltanto alcuni dettagli delle auto avversarie.

ESECUZIONE A SINGHIOZZO



Sul mio Core 2 a 2,1 GHz, con 2 GB di RAM e GeForce 7950GT, lo splendido *GTA IV* spesso non vuole saperne di partire. In questi casi, premendo CTRL+Alt+Canc, l'applicazione risulta bloccata. Altre volte, invece, il gioco si avvia correttamente, ma non è possibile ascoltare alcun tipo di dialogo.

Alfredo



Nella tua lettera non specifichi il CODEC audio presente nella tua configurazione, quindi non posso indicarti un file specifico capace di aggiornarne i driver e risolvere il problema dei dialoghi mancanti. Se la scheda è una Realtek, non devi fare altro che scaricare l'aggiornamento 2.14 per XP dall'indirizzo: **www.realtek.com.tw/downloads**. In alternativa, puoi provare a disattivare l'accelerazione hardware, entrando nella sezione **Suoni** del **Pannello di**

Un AMD overclockabile

Navigando tra i listini dei negozi di hardware, si assiste a un fenomeno recentemente quasi dimenticato: la scarsa disponibilità di un processore AMD. I Phenom II stanno infatti riscuotendo un successo che sembrerebbe ingiustificato, considerando che il modello X4 940 offre prestazioni allineate a quelle di un Core 2 Q9300 a 2,5 GHz. In realtà, l'appetibilità del 940 consiste nel suo moltiplicatore sbloccato che, unito al processo produttivo da 45 nm e al Southbridge SB750 integrato nelle motherboard 790GX, lo rende particolarmente overclockabile. Molti utenti, utilizzando il dissipatore standard di AMD, riescono a raggiungere i 3,4-3,5 GHz, avvicinando le prestazioni di questa CPU (venduta a un prezzo inferiore ai 250 euro) a quelle del Q9650 di Intel. L'utility OverDrive della stessa AMD rende le operazioni di overclock decisamente semplici ai neofiti, che possono incrementare il valore del moltiplicatore a piccoli passi e direttamente da Windows, azzardando magari un aumento di decimo di Volt nel caso si punti ai 3,6 GHz. L'ultima versione dell'utility è scaricabile all'indirizzo: **http://game.amd.com/us-en/drivers_overdrive.aspx?p=1** e offre il pieno controllo dei voltaggi, delle frequenze e delle temperature di tutti i Phenom in commercio, integrando perfino dei test di stabilità.



Controllo e spostando su **Nessuna Accelerazione Hardware** il cursore presente nella scheda **Riproduzione suoni/Avanzate**. Se il problema dovesse ripresentarsi, prova a creare un collegamento al file GTA.exe presente nella cartella del gioco, e inserisci il comando **-minspecaudio** nella casella **Destinazione** della scheda **Collegamento**. Gli avvii non andati a buon fine dovrebbero essere ridotti dalla patch 1.0.2, scaricabile automaticamente da Windows Live (o manualmente dal sito **www.rockstargames.com/support/IV/PC/patch/index.html**). Se, però, il gioco si blocca subito dopo il logo Rockstar, può essere utile creare un file di testo chiamato **commandline.txt** nella cartella principale di installazione, inserendoci solo l'istruzione **-novblank**. Approfitto della missiva per consigliare a tutti i giocatori che incappano in prestazioni appena accettabili, di disattivare la registrazione video dei replay, che andrebbe abbinata solo alle impostazioni video minime. Il quantitativo di RAM utilizzato da questa funzione produce, infatti, un notevole calo del framerate e molti degli errori relativi a un eccessivo impiego della memoria.

CORRENTE ALTERNATA

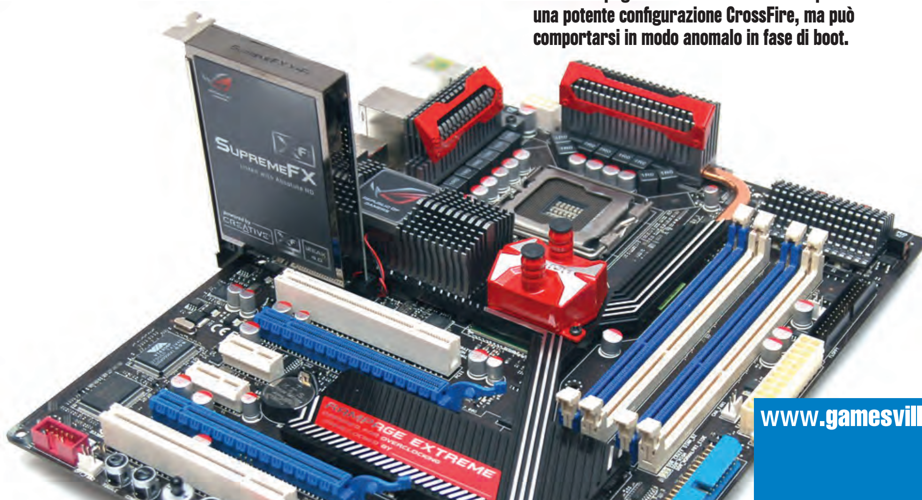


Le ventole del mio PC, basato su Asus Rampage Extreme, Core 2 QX9650, 8 GB di Corsair e 2 Radeon 4870X2 si attivano automaticamente quando collego l'alimentazione al sistema, il quale si rifiuta poi di avviarsi correttamente fino a quando non spengo e riaccendo la ciabatta una seconda volta. Inoltre, sai dirmi perché le mie DDR3 a 1600 MHz non riescono a salire oltre i 1200 MHz?

Roberto



Il comportamento anomalo della Rampage Extreme in fase d'accensione dell'alimentatore o di eventuali ciabatte è ben noto ai suoi possessori, ed è ufficialmente riconosciuto anche da Asus. Il primo BIOS sviluppato per risolvere il problema è stato il 904 beta, oggi superato dalla versione 1003. Entrambi gli aggiornamenti hanno però ridotto solo i fake boot (gli avvii che non superano il POST) in presenza di overclock. Di conseguenza, gli utenti che utilizzano le impostazioni predefinite non hanno trovato altra soluzione che lasciare il sistema collegato costantemente a un gruppo di continuità, cosa comunque consigliabile, considerando l'elevato valore della tua configurazione. In ogni caso, la Rampage, come quasi tutte le schede della famiglia ROG, è dotata di un diplay LCD posteriore particolarmente utile in questi frangenti: se mostra uno 00 significa che la motherboard non ha inizializzato la RAM, mentre CPU Init indica la responsabilità della CPU. Tale schermo potrebbe risultare informativo anche nel tuo caso, lampeggiando in sincronia con i LED della motherboard se uno dei componenti del sistema provoca un corto circuito.
Passando al secondo quesito: le RAM dovrebbero funzionare correttamente a 1600 MHz impostando le voci CAS, RAS to CAS, RAS PRE, RAS ACT , RAS Delay e REF Cycle rispettivamente su 7, 7, 7, 20, 6 e 82, scegliendo un voltaggio compreso tra 1,65 e 1,8V. La presenza di 4 DIMM potrebbe richiedere un contemporaneo overvolt a 1,25v del chip MCH.



■ La Rampage Extreme è la base ideale per una potente configurazione CrossFire, ma può comportarsi in modo anomalo in fase di boot.

MOTHERBOARD TRADITRICE



Il mio Athlon X2 6000+, abbinato a una GeForce 8600 GT, raggiunge rapidamente i 70 gradi durante l'esecuzione dei giochi. Ho installato un dissipatore Thermaltake Blue Orb, ma mi ritrovo, durante le partite con *Need For Speed Carbon*, a osservare un crollo della fluidità dopo circa 15 minuti. Devo passare a un dissipatore di maggiori dimensioni?

Sonami

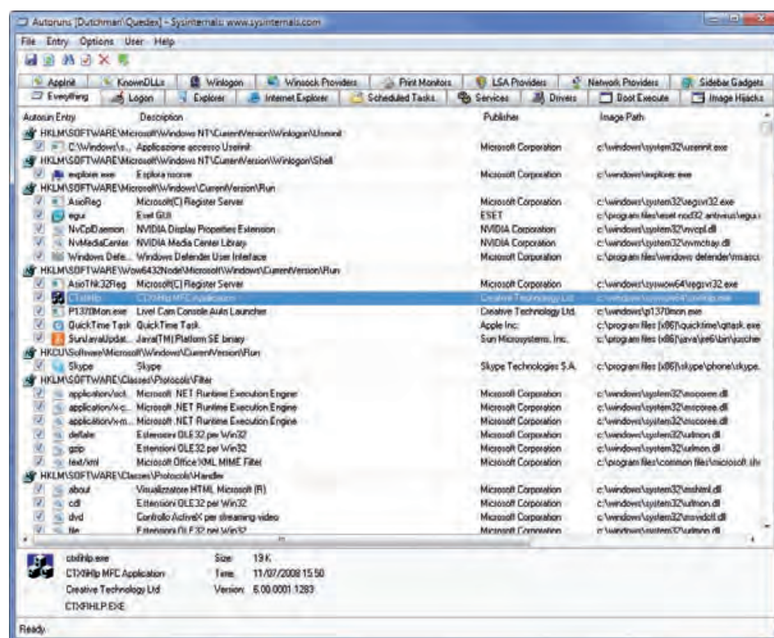


Il problema da te esposto non ha niente a che fare con paste termiche e dissipatori potenti: tutta la serie M3A78 di Asus sembra avere un problema di incompatibilità con i nuovi 6000+, chiamati in codice Brisbane, basati su processo produttivo a 65 nm. In pratica, il processore riceve un'alimentazione diversa da 1,4v, aumentando e diminuendo continuamente la sua frequenza nei momenti di maggior carico, anche se la tecnologia Cool'n'Quiet è disattivata. Il BIOS 804 della scheda prende in considerazione proprio questo problema, che riguarda in parte anche il modello 5800+, ma i forum testimoniano come la sua efficacia non sia uniforme in tutti i sistemi.
Se il problema dovesse persistere, una buona ed economica soluzione potrebbe essere quella di scambiare il tuo 6000+ con l'equivalente Windsor a 90 nm, che consuma di più, opera a



Solo per esperti Una partenza controllata

Come ogni buon appassionato di auto sportive sa bene, muoversi dalla griglia di partenza accelerando al massimo significa dire addio al controllo della vettura. Allo stesso modo, lasciare che tutti i programmi installati decidano di avviarsi automaticamente durante il caricamento di Windows significa ritrovarsi con un PC più congestionato del dovuto. Con il diffondersi delle configurazioni a più core, munite di 2 o 4 GB di RAM, l'attivazione di più processi e programmi ha smesso di diventare un ostacolo all'esecuzione dei giochi; ciononostante, far sì che utility e plug-in usati sporadicamente si avviino autonomamente rimane solo uno spreco di potenza di calcolo, capace di allungare i tempi di caricamento del sistema operativo (OS). Tutte le versioni di Windows includono, nel menu **Avvio** dell'utility **msconfig.exe**, un piccolo elenco dei programmi avviati automaticamente, ma Microsoft, all'indirizzo **http://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/bb963902.aspx**, propone uno strumento decisamente più avanzato: **Autoruns**, compatibile sia con XP, sia con Vista, offre non solo un elenco dettagliato di tutti i programmi avviati in fase di caricamento dell'OS e in fase di login dei vari utenti, ma arriva a segnalare driver, servizi e perfino i plug-in abbinati al browser. In pratica, ci si ritrova con la possibilità di ridurre al minimo essenziale il codice avviato, e anche di disattivare molti componenti di Windows non richiesti. Il tutto senza dover navigare tra i tanti menu del Pannello di controllo. Ogni programma (e servizio) è abbinato a una piccola descrizione e al file eseguibile o .dll che lo compone, a tutto vantaggio di chi intende sbarazzarsi definitivamente delle utility più fastidiose e invasive, o scoprirne la vera natura tramite la funzione di ricerca automatica online inclusa.



Autoruns offre una panoramica completa di tutto il software lanciato in fase di caricamento del sistema operativo.

100 MHz in meno, però funziona senza colpo ferire sulla tua motherboard. Ovviamente, con poco più di 100 euro, potresti sostituire la CPU con un Phenom, ma spendere lo stesso denaro in una GeForce 9600 GT ti offrirebbe un miglioramento del framerate decisamente più avvertibile.

FISICA ACROBATICA



Incuriosito dai filmati relativi alla versione PhysX di *Mirror's Edge* ho riesumato dal cassetto la mia scheda AGEIA, che avevo definitivamente pensionato. Ho scoperto, però, che gli ultimi driver di NVIDIA non sembrano supportarla, ignorandola in Gestione Periferiche. Su un forum, mi hanno consigliato di utilizzare i vecchi driver di AGEIA, facendoli riconoscere al sistema manualmente, in connubio con il software dei ForceWare. Ora, però, i test di funzionamento della PPU non vengono superati correttamente e *Mirror's Edge* crasha dopo qualche minuto. Disattivando il supporto a PhysX dai menu del gioco, tutto funziona regolarmente. Devo per forza buttare la scheda e munirmi di una seconda GeForce?

GeoffC



Le vecchie schede AGEIA possono essere ancora sfruttate per abbellire gli effetti visivi di *Mirror's Edge*.



L'acquisizione di AGEIA da parte di NVIDIA e la riprogrammazione del motore PhysX in favore del linguaggio CUDA ha reso più complesso far funzionare le PPU originali dell'azienda svizzera, che però conservano ancora una piena compatibilità con *Unreal Tournament 3* e *Mirror's Edge*. Dopo aver eliminato tutto il vecchio software della scheda, dovrai installare la versione 8.09.04 del PhysX System software, scaricabile dal sito di NVIDIA e munita dei driver per le PPU. Una volta riconosciuto l'hardware, potrai installare la versione 9.09.0010 del medesimo software, che include una correzione specifica per *Mirror's Edge*. Dal pannello di controllo dei ForceWare dovrai poi disabilitare l'accelerazione GPU PhysX, in modo da accedere a tutte le funzioni del programma PhysX Properties. Qui, attivando la voce **Enable Ageia PhysX Acceleration**, assegnerai i calcoli del motore fisico alla PPU, che verrà correttamente riconosciuta dai giochi. Potrai così godere dei dettagli aggiuntivi del bel gioco di Dice senza incappare in alcun tipo di crash. L'unica pecca di tutta la procedura consiste in un errore, decisamente ignorabile, nel pannello di controllo della PPU, che risulterà falsamente non funzionante. Nei benchmark, le PPU di AGEIA vengono surclassate anche dalle economiche GeForce 8600 GT, ma tale scarto di prestazioni non sembra riflettersi sul superbo movimento di Faith e degli oggetti distruttibili che la circondano. Di conseguenza, un upgrade in favore di una seconda GPU è, nel tuo caso, poco proficuo.



SOS Rapido Risposte brevi

D Il cielo di *Far Cry 2* si riempie di lampi nel mio PC basato su 2 Radeon 3870 in CrossFire. Anche le nuvole sono anomale: assomigliando a delle informi astronavi.

Conte78

R Le versioni dei Catalyst precedenti alla 8.11 producono più di un'incompatibilità tra i sistemi CrossFire e *Far Cry 2*, tanto che ATI immise, nel periodo di uscita del gioco, una "hotfix", ovvero una correzione creata ad hoc. Oggi, non posso che consigliarti di installare i Catalyst 9.2, nonché l'ultima versione delle DirectX (disponibile all'indirizzo **www.gameforwindows.com**), che sulla tua configurazione permetteranno di sfruttare la modalità di rendering Direct3D 10.1 non solo nel bel gioco di Ubisoft, ma anche in *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*.

D Lo splendore visivo di *Far Cry 2* non può prescindere dall'utilizzo di driver aggiornati. Quando lancio *GTA IV*, tutto quello che mi appare è l'errore **RMN40**. Un problema fastidioso, considerando che ho un Phenom 9550 e una Sapphire HD 4850 con 1 GB di memoria video.

Giovanni

R L'ultimo episodio della serie *GTA* merita una buona fetta della nostra rubrica, in parte per la sua bellezza, in parte per i suoi problemi tecnici. Quello in cui incappi tu, è prodotto solo dalla mancata installazione del Service Pack 3 per Windows XP. All'indirizzo **http://tinyurl.com/acmwcx** è disponibile un elenco di alcuni dei più comuni errori del gioco, tra i quali c'è quello da te incontrato, che sporadicamente appare anche sugli schermi di chi impiega Vista. La soluzione temporanea, in attesa dell'arrivo di una nuova patch, consiste nell'avviare l'eseguibile in modalità compatibile con XP.



D Il protagonista di *Dead Space* si ribella ai miei comandi, girando vorticosamente su se stesso e costringendomi a muovermi continuamente verso destra con il mouse, solo per andare dritto.

Anthony

R Il bel gioco di Electronic Arts ha la pessima abitudine di rilevare tutti i joypad, i joystick e i volanti collegati al sistema, adottandoli come input predefiniti. Il movimento anomalo di Isaac potrebbe quindi essere legato alla presenza di una di queste periferiche, che andrebbe prontamente scollegata prima di lanciare il gioco. Dopo aver eliminato il comportamento vorticoso del protagonista, però, ti ritroverai probabilmente con un mouse poco reattivo, la cui fluidità può essere migliorata disabilitando la sincronica verticale dello schermo nella sezione delle opzioni grafiche. Anche così facendo, il cursore si muoverà fluidamente durante la navigazione negli evocativi menu della tuta spaziale, ma offrirà una sensibilità molto bassa in fase di puntamento delle armi. In questo frangente, risultano utili i mouse in grado di cambiare rapidamente risoluzione: un aumento o una diminuzione di 400 dpi, al momento giusto, ti permetterà di colpire i mostri alieni nei punti nevralgici e senza eccessiva fatica.



Usare il mouse dall'interno di una tuta spaziale è più difficile di quanto si pensi.

D Lavoro su una piattaforma petrolifera, passando buona parte del mio tempo serale in una cabina di ridotte dimensioni. Vorrei quindi assemblare il PC da gioco più piccolo possibile, evitando i notebook e conservando la possibilità di effettuare degli upgrade della scheda grafica e del processore.

Andrea 70

R Esistono in commercio alcune motherboard Mini-ITX munite di socket AM2/775 e slot PCI-E 16x (il miglior esempio è la Albatron Ki780G), ma la grandezza e i consumi dei dissipatori e delle VGA adatte ai videogiochi rendono preferibile puntare sul più comune, e leggermente più ingombrante, formato Micro-ATX. Un ThermalTake LANBOX Lite (43 cm di profondità, 230 di altezza), abbinato a un alimentatore ATX da 600W e a una motherboard AsRock G43Twins-FullHD, potrebbe fare da base di partenza per un piccolo PC munito di Core 2 quad e Radeon HD 4850. Il case è in grado di accogliere 2 hard disk e 2 unità ottiche, integrando tutte le porte USB e audio desiderabili da un giocatore.

ARRIVA WINDOWS 7

Microsoft ha reso disponibile la prima beta pubblica di Windows 7: un'ottima occasione per dare un primo sguardo successore di Vista!

INDIRIZZI UTILI

La beta 7000 di Windows 7 è disponibile all'indirizzo **www.microsoft.com/windows/windows-7/beta-download.aspx** in versione esclusivamente inglese. Insieme al file iso da riversare su DVD, all'utente viene fornita una CD-Key che renderà il sistema operativo funzionante fino a fine agosto 2009. È meglio utilizzare, come piattaforma di test, un PC munito di una partizione libera, senza andare a intaccare il sistema principale.

ANCHE NETBOOK

Windows 7, al contrario di Vista, è facilmente installabile anche sui netbook privi di lettore DVD. È sufficiente copiare i file presenti nel DVD d'installazione in una chiavetta USB da almeno 4 GB, formattata con Fat32, utilizzando il comando da console **xcopy d:\ e:\ /e /f (dove d: è la lettera del lettore ottico ed e: quella della chiavetta USB).**

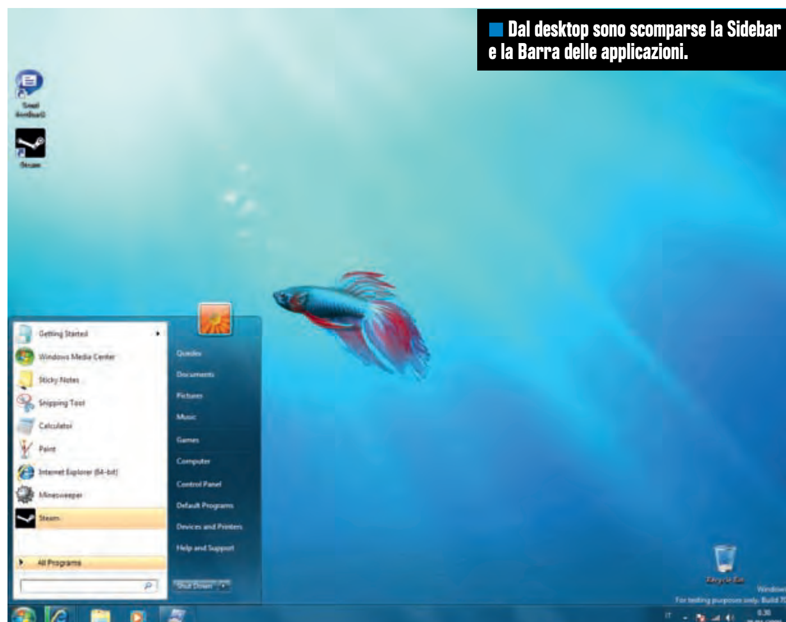
DAI primi giorni di gennaio, Microsoft ha reso disponibile la prima beta pubblica di Windows 7, il sistema operativo (OS) destinato a sostituire, entro la fine dell'anno, Windows Vista.

Nel giro di poche settimane, la versione preliminare dell'OS è stata scaricata da oltre 5 milioni di utenti, desiderosi di contribuire al suo perfezionamento e di testarne la predisposizione all'esecuzione dei giochi DirectX 10. La maggior parte di questi ultimi, infatti, funziona regolarmente, dopo aver avuto l'accortezza di installare i driver a 32 o a 64 bit per Vista, a dimostrazione dell'elevato livello di compatibilità già raggiunto da Windows 7 e della sua stretta parentela con il predecessore.

A PRIMA VISTA

Dopo aver completato un'installazione simile a quella già sperimentata con Vista, si notano le novità apportate da Windows 7 al desktop. La principale riguarda la scomparsa della storica barra delle applicazioni, sostituita da una Taskbar in cui i programmi attivi e le finestre aperte sono rappresentati da semplici icone.

La posizione di queste ultime può essere modificata e fissata in modo permanente, in modo da raggiungere rapidamente la finestra desiderata anche quando le applicazioni aperte contemporaneamente sono numerose. Passando sopra le icone della Taskbar compare automaticamente un'anteprima della finestra che permette, per esempio, di osservare, selezionare o chiudere tutte le schede e le finestre aperte nel browser. Tale funzionalità si riflette anche nel menu Start che, a fianco di ogni applicazione, fa comparire un piccolo elenco dei file cui si ha avuto accesso più di recente. Andando sull'icona dell'elaboratore di testi o su quella dell'utility di fotoritocco, compaiono quindi gli ultimi documenti o le immagini su cui si è lavorato.



Dal desktop sono scomparse la Sidebar e la Barra delle applicazioni.

La Sidebar di Vista è completamente scomparsa, ma non sono svaniti i Gadget, ora posizionabili liberamente su tutto il desktop. L'elenco di queste piccole applicazioni è identico a quello di Vista, ma non è detto che Microsoft non ne aggiunga di nuovi nella versione definitiva di 7. In ogni caso, tutti i Gadget creati dalla comunità Online, compreso quello che visualizza l'account LIVE dei giocatori, funzionano perfettamente.

Le altre novità dell'interfaccia sono di tipo estetico: dal menu Personalizzazione è consentito scegliere una cartella d'immagini, utilizzabili a rotazione dal sistema per creare desktop differenti a ogni avvio. È poi possibile modificare liberamente le combinazioni di colori di Aero, o adottare i temi creati da altri sfruttando 16 diverse tinte traslucide.

I PANNELLI

La novità più evidente nel Pannello di controllo è l'Action Center, una finestra in cui sono racchiuse tutte le problematiche hardware e software che richiedono l'attenzione dell'utente.

Il nuovo menu segnala gli errori prodotti da una periferica munita di driver poco aggiornati o da un software incompatibile, proponendo le soluzioni rilevate nel database online di Microsoft.



I Gadget sono liberamente posizionabili sul desktop.

E le mail?

Aprendo per la prima volta il menu Start di Windows 7, si viene colpiti da alcune "assenze peculiari". La lista dei programmi non elenca, infatti, Microsoft Mail, Live Messenger e le utility Calendario di Windows, Contatti di Windows e Movie Maker. Tutte queste applicazioni sono state scorporate dal sistema operativo e riunite in un pacchetto scaricabile chiamato Windows Live Essential (**get.live.com**), così da aderire alle direttive della Commissione Europea Antitrust, ma anche per non imporre a tutti gli utenti applicazioni indesiderate. Nel pacchetto spicca Windows Live Photo Gallery, un programma di gestione delle immagini che permette di etichettare, ruotare e ritoccare gli album personali, offrendo anche la possibilità di creare immagini panoramiche unendo tra loro diversi scatti.

Navigazione rinnovata

Passando con il cursore sulle anteprime della nuova Taskbar, si ottiene l'istantanea scomparsa dal desktop di tutte le applicazioni non desiderate, che non vengono ridotte a icona, quanto rese trasparenti. In pratica, ci si ritrova a poter osservare la finestra desiderata, che risulterà evidenziata, senza bisogno di alcun clic. L'impegno speso dai programmatori di Redmond per migliorare l'interfaccia si nota anche nella possibilità di agganciare le finestre ai bordi dello schermo e di massimizzarne le dimensioni solo verticalmente, cliccando due volte sul loro bordo superiore. Premendo la combinazione di tasti **Win+P**, poi, si cambia rapidamente la configurazione di un secondo monitor o di un proiettore collegato al sistema, passando dall'estensione del desktop alla sua duplicazione senza dover agire sui driver della scheda.



Scorrendo le anteprime della Taskbar, si può navigare tra le schede aperte del browser.

Soprattutto, segnala se l'Antivirus e l'Antispyware hanno riscontrato delle minacce, arrivando a suggerire la disabilitazione di un eventuale doppio Firewall. Evidentemente pensato per facilitare la manutenzione del sistema, l'Acition Center concentra in un'unica finestra le funzioni che in Vista erano disperse nelle sezioni Windows Defender, Firewall, Segnalazione dei problemi e Account Utente, dando modo di creare dei punti di ripristino del sistema o, addirittura, di riportare le impostazioni del sistema operativo alla situazione immediatamente successiva all'installazione.

Sul piano della sicurezza, merita di essere citata la configurabilità dello User Account Control (UAC) che in Vista allerta l'utente dei "pericoli" connessi anche al semplice spostamento di un file o di una cartella. In Windows 7, questo componente può essere impostato su quattro livelli di sicurezza, tra cui uno che non blocca del tutto lo schermo, ma si limita a chiedere il permesso dell'utente in fase d'installazione di un programma, ignorando tutte le altre attività di gestione dei file. Manca ancora l'unica modalità che risulterebbe veramente utile, ovvero quella capace di impedire l'installazione e l'esecuzione di nuovi plug-in e applicazioni agli utenti privi di password, ma perlomeno è ora consentito disattivare completamente questo componente senza che la barra del desktop segnali costantemente un messaggio di errore.

Un'altra sezione che ha subito notevoli miglioramenti è quella relativa al networking. Il Centro connessioni è stato radicalmente rivisto, eliminando le voci che rendevano la condivisione dei file in Vista troppo densa di ostacoli. In Windows 7 è sufficiente creare un Homegroup (un gruppo casalingo) per ottenere una password utilizzabile su tutti i PC con cui si desidera dialogare. Inserendola nei sistemi collegati allo stesso router o switch, che rileveranno gli Homegroup esistenti, si potranno condividere immediatamente file, librerie musicali e video, nonché unità disco e stampanti. La natura delle risorse condivise è personalizzabile in ogni gruppo, offrendo una protezione ulteriore alle reti wireless criptate con il vecchio standard WEP.

MA FUNZIONA?

L'informazione che più interessa i giocatori riguarda le prestazioni del nuovo sistema operativo, che già nella beta attuale sembrano essere decisamente buone.

Windows 7 utilizza un minor quantitativo di RAM rispetto a Vista e, soprattutto, è decisamente più reattivo nell'avviare i programmi e nello spostare i file tra gli hard disk. La compatibilità con i giochi è piuttosto elevata, dato che 7 è compatibile con i driver a 32 e 64 bit prodotti per Vista, ma l'esecuzione dei più recenti motori non sembra, per ora, trarre vantaggio dal nuovo sistema operativo: passando da Vista 64 a 7, i benchmark di *Crysis* non godono di alcuna variazione in positivo, a parità di hardware.

L'upgrade da Vista o da XP richiede circa 40 minuti d'installazione, che diventano meno di 20 in presenza di un hard disk completamente vuoto. Ragguardevole il numero delle periferiche correttamente rilevate e configurate: sul nostro PC di prova, 7 ha riconosciuto senza indugi un controller Wi-Fi 802.11n USB e una GeForce 8800 GTX, assegnando al codec audio integrato nella motherboard un generico "HD Audio driver" funzionante anche nei giochi. Considerando che, in seguito, Windows update ci ha poi proposto l'ultima versione dei ForceWare, possiamo dire che l'unica installazione manuale richiesta ha riguardato i driver del chipset.

È ancora presto per azzardare giudizi riguardanti la stabilità di Windows 7 che, come Vista insegna, potrà essere valutata solo dopo alcuni mesi dal debutto. La beta attuale è promettente e dimostra come Microsoft abbia imparato dai recenti errori. Ora non rimane che aspettare il mese di dicembre, sempre che il colosso di Redmond non incappi in qualche imprevisto ritardo.



PESCE MISTERIOSO

Il desktop principale di Windows 7 ha come protagonista uno splendido pesce siamese da combattimento, al posto dei classici paesaggi naturalistici selezionabili dal Pannello di controllo. Il segreto del bellicoso animaletto risiede nel suo nome scientifico Betta Splendens, che ben si addice alla versione beta di un sistema operativo.

LODI INATTESE

Tra gli utenti che applaudono alla qualità di Windows 7, definendolo un "Vista riveduto e corretto", ci sono nientemeno che Linus Torvalds, il creatore del kernel di Linux, e Mark Shuttleworth, l'imprenditore sudafricano responsabile della nascita di Ubuntu. Entrambi ritengono che il nuovo Windows sia un deciso passo nella direzione giusta, da parte di Microsoft.

Velocità warp



Pur non vantando motori più veloci della luce, Windows 7 include una tecnologia chiamata WARP (Windows Advanced Rasterization Platform) capace di emulare, sulle schede DirectX 9, le funzionalità di rendering delle DirectX 10 e 10.1. L'emulazione avviene via software e punta più a facilitare il lavoro degli sviluppatori, che non a elevare le capacità 3D delle schede meno recenti, comunque costrette a ridurre il livello di dettaglio per non andare incontro a forti rallentamenti. Le vere protagoniste di Windows 7 sono, però, le DirectX 11, già presenti nella beta attuale e destinate a raggiungere anche Vista in un futuro aggiornamento.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1 GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3 A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5 Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *Empire Total War*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Organizzare, durante la pausa pranzo, allegre scampagnate in quel di Chernobyl s/N.
Gioco Preferito: *Burnout Paradise*



CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Affrontare a tempo di record le insidiose notti di quaunque gioco gli si proponga.
Gioco Preferito: *The Witcher*



DARIO RONZONI
Specializzato in: Porre a Max sibilline domande riguardanti la battaglia delle Midway, scomparendo poi in una nuvola di zolfo!
Gioco Preferito: *Burnout Paradise*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Portare avanti una doppia vita: da una parte GMC, dall'altra le incessanti e bizzarre richieste di AlePonte.
Gioco Preferito: *Football Manager Live*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Prestare un prezioso aiuto nella fase di controllo, affrontando l'impresa con decisionismo categorico e incurante.
Gioco Preferito: *Penumbra Black Plague*

Si va per mare!

Perché: "Chi comanda il mare, guida la Storia".

IL nuovo episodio della blasonata serie *Total War* non commette uno degli errori storicamente ascritti a Napoleone e, finalmente, attribuisce la giusta importanza alla guerra navale.

Chi ci segue fedelmente ricorderà le prime immagini pubblicate da GMC a proposito di *Empire*: ritraevano quasi unicamente degli scontri tra velieri. Ebbene, se da quel lontano ottobre del 2007 avete cominciato a sperare di solcare i flutti respirando l'odore acre della miccia che arde, con i piedi ben piantati su un traballante ponte di legno ricoperto di segatura, in attesa del momento propizio per far partire una micidiale bordata con i cannoni da 32 libbre, sappiate che il momento è giunto. Voltate pagina e scoprirete che, anche sul mare, l'ultima fatica di Creative Assembly saprà imporsi al vertice del genere strategico. "Anche", perché *Empire* rappresenta un affresco immenso della guerra nel XVIII secolo, con eserciti dalle uniformi variopinte impegnati su una mappa che spazia dall'India alle Americhe (oceani compresi). Ogni battaglia è una scena tratta da "Barry Lyndon", "L'ultimo dei Mohicani" o "Master and Commander". La vostra scena; la vostra battaglia. Che scegliate di accettare la sfida sullo scacchiere dei re e degli imperatori, o di affondare lo stivale nel fango, al fianco dei vostri soldati, *Empire* sarà lì ad aspettarvi. Non ci resta che augurarvi, per la prima volta in questa saga magistrale, "Buon Vento". Messe da parte le pagine di Storia, gli appassionati di velocità su due e quattro ruote troveranno pane per i propri denti in *Burnout Paradise The Ultimate Box*. Dopo un lungo periodo in esclusiva per console, la serie di EA è scesa in pista anche su PC. La formula è invariata: scenari ampi, un parco auto e moto smisurato, e un tripudio di gare e schianti. L'incarnazione per computer comprende anche le due espansioni già apparse su Xbox 360 e PlayStation 3. È il trionfo della guida chiassosa, al meglio della sua forma.

Meno rumoroso, ma altrettanto devastante, l'anti-eroe Riddick è destinato a non trovare pace. Fuggito dalla prigione di Butcher Bay, il furyano incappa in una nave di mercenari e... I particolari a pagina 80. Per ora, vi basti sapere che *Assault on Dark Athena* rappresenta il gioco ideale per chi vuole rispolverare i panni dell'eterno fuggitivo e gustarsi sia il primo *Escape from Butcher Bay*, sia le nuove peripezie di "Vin Riddick".

Tra velieri, vascelli spaziali e misteriose rompighiaccio intrappolate nella banchisa (avevamo accennato a *Cryostasis* sullo scorso numero, nella rubrica dedicata all'Hardware, ora lo trovate recensito a pagina 84), anche questo si dimostra un mese ricco, per chi ama passare il tempo giocando con il proprio PC. Alla via così.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Empire Total War 66
Burnout Paradise The Ultimate Box 76
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 80
Cryostasis 84
Saints Row 2......................88
Codename: Panzers Cold War 90
Panzer Campaigns France '40 93
Ankh – La Battaglia degli Dei..........................94
Overclocked Una storia di violenza 96
Tale of a Hero Il Destino di un Eroe 98
eXperience 112 100
Anno 1701: The Sunken Dragon 101
Necrovision 102
Space Giraffe...................104
The Guild II: Venice 105
Il Signore degli Anelli: La Conquista 106
Fallout 3: Operation Anchorage......................108
The Golden Horde...........110
Football Manager Live 112

BUDGET

The Settlers: La Nascita di un Impero ...115
Driver: Parallel Lines........115



pag. 66



pag. 76


pag. 80


pag. 84


pag. 88



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Mount&Blade*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Provare tutte le entrate spettacolari della Royal Rumble con il prode Raffaello Rusconi e a sua insaputa.
Gioco Preferito: *WWF Wrestlemania C64*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Civilization Special*



FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a preparare otto recensioni per di giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *Black & White 2*



MATTIA RAVANELLI
Specializzato in: Affrontare coraggiosamente il viaggio a bordo di un pulmino dal look equivoco, ma è per GMC!
Gioco Preferito: *Prince of Persia*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Azzoppare il sano flusso di lavoro redazionale con mail piene di dubbi e di spam. Per fortuna, si filtra.
Gioco Preferito: *Ankh*





■ La ridente Venezia, incastonata tra Austria, Spagna e Francia: non è possibile iniziare *Empire* con uno stato italiano – almeno fino all'uscita di qualche Mod indipendente!



■ La linea inglese si prepara a fronteggiare la micidiale artiglieria statunitense: la sottile linea rossa resisterà!

GENERE: STRATEGIA

EMPIRE TOTAL WAR

"La guerra è troppo importante per delegarla ai militari". Lasciamola ai giocatori, allora!

IL nuovo capitolo della saga di *Total War*, *Empire*, vi metterà sul trono di un re, imperatore o presidente di uno stato che ha scritto la Storia nel XVIII secolo: non solo il Regno Unito o la Francia, ma anche l'Impero Ottomano, o l'India.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Dal più alto scranno del regno (o impero, o repubblica) guiderete ogni aspetto economico, sociale e militare del vostro stato. Sarebbe bello pensare che l'obiettivo sia conquistare il mondo conosciuto, o anche solo creare una situazione di pacifica e prospera convivenza con gli stati vicini. In realtà, il vostro scopo primario sarà sopravvivere al branco di lupi che vi circonderà, e che – anche se non lo saprete – avrà già adocchiato le vostre città e le vostre ricchezze. Anche il più accanito sostenitore della non violenza scoprirà che il XVIII secolo è un periodo in cui bisogna prepararsi alla guerra, se si vuole la pace.

Narva, 20 Novembre 1700

Se non avete mai giocato a un titolo della saga di *Total War*, magari perché avete trascorso gli ultimi 10 anni su una magnifica spiaggia della Guyana Francese, non dovete preoccuparvi: *Empire* è godibilissimo persino se non avete mai provato uno strategico in vita vostra. Una volta scelta la nazione con cui vi getterete nella mischia, arriverete davanti a una gigantesca mappa dell'Europa, che va dall'Atlantico alla Russia, dall'Islanda alla costa nord africana; questa mappa geopolitica sarà divisa in macroregioni, ognuna delle quali ha una "capitale": per controllare una regione, tendenzialmente dovrete controllare la capitale corrispondente; per difendere i vostri possedimenti e per conquistarne di nuovi, dovrete creare degli eserciti e spostarli sulla mappa, un po' come le pedine di un "Risiko" molto più articolato e complesso. A differenza del celebre gioco da tavolo, però, dovrete anche gestire le capitali sotto il vostro controllo, decidendo quali strutture edificare, il livello di tasse, tenendo un occhio su aspetti delicati come il morale del popolo, oppure quanti dei vostri sudditi appartengono a una religione piuttosto che a un'altra.
Un simulatore politico completo, anche se semplificato per creare un gioco profondo, ma divertente da affrontare.

> "*Empire* è godibilissimo persino se non avete mai giocato a uno strategico in vita vostra"

Quando due eserciti nemici si scontrano, potrete decidere se combattere la battaglia in prima persona, guidando le unità nel combattimento, oppure se delegare il tutto al PC. Nel primo caso, dopo un caricamento non sempre velocissimo apparirà una visuale tridimensionale del campo di battaglia, e dovrete controllare le unità in un raffinatissimo strategico. Nel secondo, il computer stabilirà chi ha vinto in base al numero e al tipo di truppe (e a un pizzico di fortuna). Naturalmente, vi consigliamo di combattere in prima persona tutte le battaglie, per godervi appieno il gioco!

Fontenoy, 11 maggio 1745

Se siete dei veterani di *Rome* e dei due *Medieval* (e magari dell'indimenticabile *Shogun*), vi starete chiedendo da più di un anno se *Empire* sia semplicemente *Medieval 2* traslato di quattro/

LA LINGUA DELL'IMPERO

Nella nostra recensione, abbiamo provato una versione completa del gioco, ma in inglese; Creative Assembly ci ha garantito che la traduzione in italiano comprenderà sia tutti i testi, sia l'audio. Finora, i titoli di *Total War* sono stati tradotti abbastanza bene, quindi speriamo che il lavoro svolto su *Empire* si mantenga almeno sullo stesso livello. Sul prossimo numero potremo confermarvelo.

PROTEZIONE

***Empire* utilizza la struttura di Steam, di conseguenza deve essere validato online prima di poter essere lanciato. Dopodiché, potrete settare Steam su "offline" e non dovrete più connettervi. A parte questo, Creative Assembly ha garantito che non ci saranno altre protezioni.**

GUERRA TRA NAZIONI

Quando installerete il gioco, potrete scegliere tra 11 fazioni giocabili: Gran Bretagna, Francia, Spagna, Impero Ottomano, Prussia, Austria, le Province Unite (l'odierna Olanda), Russia, Impero Mughal, la Confederazione Maratha (entrambi indiani) e la Polonia/Lituania.
Siamo sicuri che, al massimo ventiquattr'ore dopo l'uscita del gioco, uscirà un Mod che permetterà di giocare con ogni fazione presente: sono oltre 20, e comprendono Venezia, Genova, gli Stati Italiani (radunati sotto il papato), gli stati Baltici, i Cavalieri di San Giovanni (Malta), la Persia, una mezza dozzina di "nazioni" di indigeni americani, la Savoia, il Portogallo, e un'altra mezza dozzina di stati arabi e musulmani.





L'ARTE DELLA DIPLOMAZIA

Le alleanze, in *Empire*, sono ancora più importanti che in passato, arrivando a rivaleggiare con quelle di *Civilization* (ma non con quelle, per ora irraggiungibili, di *Europa Universalis*). È possibile stipulare un'alleanza militare, che vi lega a uno stato il quale vi difenderà in caso di aggressione, ma potrebbe trascinarvi in guerre non desiderate e non "vostre". Questo gioco di alleanze porterà stati geograficamente lontani ad accordarsi contro comuni nemici, e giocando con la Prussia ci è capitato di essere spinti ad allearci con la Corona Britannica contro Francia, Austria e Spagna – un'ulteriore riprova della validità "storica" del modello di *Empire*.
Se non volete o non riuscite ad allearvi con alcune nazioni, potrete sempre stipulare degli accordi commerciali, generalmente molto redditizi, oppure di passaggio libero di truppe. È persino possibile chiedere a uno stato (se è decisamente meno potente) di diventare vostro "protettorato".





La costa ovest americana, dove gli Stati Uniti sono già "nati": quale che sia il vostro regno di partenza, potrà sempre capitare che una fazione si ribelli al giusto imperatore.

SALVARE LA SITUAZIONE

Potrete salvare la situazione del vostro impero in qualsiasi momento nella fase strategica (per intenderci, sulla mappa del Mondo). Il sistema prevede un salvataggio automatico quando completate il turno, in modo che, in caso di disastri e tragedie (come una battaglia inattesa finita male), possiate recuperare la situazione alla fine del turno precedente. Durante le battaglie, purtroppo, non è possibile salvare.

cinquecento anni in avanti nel tempo. La risposta è "sì, ma molto di più", a partire proprio dalla mappa di gioco: il teatro non è confinato all'Europa, che comunque è rappresentata in una scala più grande; esiste una mappa apposita per l'India e una per le Americhe (la costa atlantica, dall'odierno Canada fino a una piccola parte del Sud America). Sono presenti anche delle "tappe intermedie", su cui torneremo più avanti. Ma non è solo una questione di dimensioni: grazie al periodo storico, fatto di invenzioni, scoperte e rivoluzioni culturali molto significative, il XVIII secolo di Creative Assembly è pieno di novità.

Per rispecchiare i cambiamenti storici rispetto al periodo antico e medievale, ma anche per aggiungere un livello di dettaglio prima assente, ogni regione ha due o tre "agglomerati", che possono essere fattorie, scuole, porti, miniere, laboratori tessili e industriali, e via dicendo, fino ad arrivare a esotiche piantagioni di caffè o tabacco. In alcuni casi, sarete voi a scegliere se trasformare l'agglomerato in una scuola piuttosto che in un laboratorio; in altri, (come la scuola di Cambridge) sarà già determinato a priori.

I nemici possono conquistare ognuno di questi agglomerati: ecco, quindi, che avere un super esercito nella capitale della regione non vi assicura più la pace e la tranquillità, dato che poche semplici e umili unità ostili sono in grado di conquistare e distruggere questi insediamenti. Dovrete quindi controllare il territorio, e impedire ai nemici di scorrazzare liberamente per i vostri possedimenti.

Anche le "personalità" sono cambiate: ci sono sempre le "spie", che potrete utilizzare per ogni genere di nefandezza ai danni dei vostri rivali, e i preti/monaci che invece diffonderanno la religione di stato. Sono spariti principi e principesse, e i generali ora sono semplicemente al comando degli eserciti (assoldarli è semplicissimo, come peraltro era sufficiente essere nobili per essere alti ufficiali, nel periodo preso in esame da *Empire*). Fanno la loro apparizione i "gentiluomini", che se piazzati al posto giusto, hanno un potere tremendo: per esempio, un gentiluomo portato per le scienze e piazzato in una scuola accelererà incredibilmente la scoperta di nuove tecnologie.
Avete letto bene: esiste un albero tecnologico, piuttosto semplice se

EVENTI

Un po' come le carte degli Imprevisti di "Monopoli", a ogni turno può capitare qualcosa in grado di cambiarvi la vita, spesso in peggio. Per esempio, può scoppiare una guerra di successione, e magari vi troverete a combattere contro uno stato che non avete mai incontrato; oppure, può esplodere da un momento all'altro una rivoluzione, che "crea" una nuova fazione che aspira al vostro trono. In ogni caso, meglio avere sempre un esercito pronto a intervenire.



Le battaglie navali sono ora un punto focale del gioco: fino a sei-sette navi per parte rimangono controllabili, con più vascelli è dura gestire lo scontro in tutte le sue componenti.



Ogni "anno" del gioco (che va dal 1700 al 1800) è diviso in due turni: uno estivo e uno invernale.

EDIFICI FAMOSI

Esistono decine di edifici che potrete costruire nelle vostre città: l'impostazione iniziale che darete a ogni "capitale" sarà tra fortezza e città "civile" (anche se l'impatto è meno radicale che in *Medieval 2*). Alcuni edifici, verso il termine della campagna, possono "evolvere" fino a diventare costruzioni molto celebri, come il British Museum.





IMPERI IN MULTIPLAYER

Al momento dell'uscita (prevista per metà marzo circa), potrete giocare online solo le battaglie terrestri e navali. Tuttavia, grandissima e benvenuta novità nel mondo di *Total War*, sarà presto possibile giocare anche la campagna in multiplayer: Creative Assembly ha promesso che, nel giro di pochi mesi (forse solo un paio) dall'uscita del gioco, sarà possibile giocare contro un amico tutta la campagna! L'idea è quella di garantire l'esperienza più adattabile possibile: per esempio, sarà possibile scegliere di combattere tutte le battaglia in modalità automatica (decisa cioè dal PC), oppure di far giocare il vostro avversario in tutte le battaglie che dovrete affrontare, anche quelle contro uno stato diverso. Grazie al supporto di Steam, l'esperienza online non dovrebbe presentare i problemi avuti in passato per diverse versioni del gioco – tramite Steam, il gioco verrà aggiornato automaticamente all'ultima patch ogni volta che vi collegherete a Internet.

confrontato con *Civilization*, ma decisamente efficace, che vi permette di studiare nuove tecnologie militari, civili e sociali. Per esempio, è possibile studiare nuovi tipi di proiettili per i cannoni, ma anche la rotazione delle colture, oppure nuovi metodi per tessere; secondo quello che sceglierete, tutto il regno godrà dei vantaggi della vostra scoperta.

Yorktown, 19 ottobre 1781

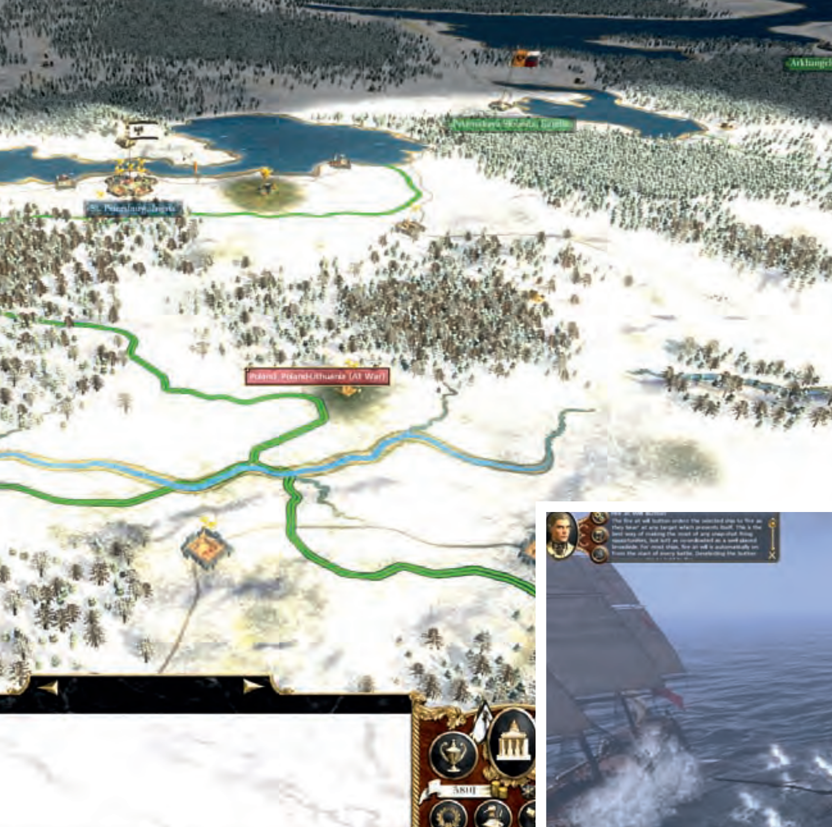
Tutto questo porta a un *Total War* decisamente rinnovato: militarmente, dovrete sì conquistare le città più importanti, ma dovrete anche difendere il territorio, dai porti ai villaggi. Mettendo uno scienziato in un collegio (l'evoluzione della scuola), potrete studiare più velocemente dei vicini come trarre maggiori benefici dalle colture, oppure dal commercio. Arriverete a conquistare una regione non perché vi servirà tatticamente da un punto di vista militare, ma perché avrà un'università, oppure attaccherete una certa zona delle colonie perché ci saranno il cotone o il tabacco in grado di garantirvi guadagni mostruosi.

Il Vecchio Mondo è denso di questi agglomerati, ma non tutti hanno tutto: e poter studiare delle nuove tecnologie prima degli altri stati è fondamentale per prosperare economicamente e militarmente. Se in altri titoli di *Total War* (o anche in altri strategici), quando arrivava il moschetto, dovevate upgradare tutti i guerrieri obsoleti, in *Empire* non accade: studiando, per esempio, la formazione a quadrato, tutte le fanterie di linea la potranno utilizzare; oppure, una volta "scoperta" la baionetta innestabile, tutti i fucilieri la "riceveranno".

E lo stesso vale dal punto di vista economico: è relativamente più facile accumulare ricchezze, soprattutto se controllerete uno stato con colonie nelle Indie o in America. Tuttavia, scoprirete che gli eserciti professionisti del XVIII secolo devono essere pagati, ogni turno; uno stato come l'Austria può permettersi un paio di eserciti "completi", quindi scordatevi di partire per la conquista del mondo al settimo turno!

Dovrete pianificare molto bene le vostre mosse, arruolando l'esercito solo al momento giusto, ed essere pronti a disfarvene se non vi serve più. Non potete semplicemente "andare verso la prossima città", come era successo in *Medieval 2* o in *Rome*, dato che in questo secolo la chiave del successo è sia militare. sia economica. Senza le sterline o le corone in cassa, nessuno va da nessuna parte.

Ma non è finita: mentre per i Romani o i signori medievali (ancor di più per gli shogun giapponesi), il mare era solo una "cosa" che circondava i loro sogni di conquista molto terrestri, in





Le palle di cannone sono degli oggetti fisici, che bucano lo scafo, mandano in pezzi gli alberi e tagliano il sartiame delle navi. Persino le vele si gonfiano per i colpi ricevuti.

LA FELICITÀ DEGLI IMPERI

La felicità dei vostri sudditi sarà legata a moltissimi fattori: per esempio, la forma di governo (tra monarchia assoluta, costituzionale e repubblica), la religione del vostro impero e le tasse. Su quest'ultimo fattore, potrete intervenire direttamente, selezionando non solo il livello di tassazione del popolo, ma anche quello della nobiltà. Nel primo caso, una pressione fiscale spingerà la gente alla ribellione; nel secondo, i nobili potranno organizzarsi e decidere di creare una fazione separatista. Una nota particolare: mentre nei passati *Total War* gli "edifici" solitamente miglioravano la felicità della popolazione vicina, in *Empire* alcuni, come le scuole, la peggiorano. Come dire, la conoscenza rende instabile l'imperatore, che per sedare le rivolte potrebbe decidere di distruggere le scuole.



Empire dovrete letteralmente imparare a muovervi in un nuovo elemento. Economicamente, quasi ogni Stato è legato ai rapporti che può creare con le colonie in India e in America: dovrete prendere delle truppe, costruire delle flotte (non bastano un paio di navi, dovrete difendervi dalle potenze marittime!), e portare i soldati nelle colonie per conquistarle e difenderle.

Oltre a India e Americhe, esistono altre quattro zone del mondo particolarmente ricche che sono rappresentate sulla mappa globale di *Empire*: Costa d'Avorio, Madagascar, Indie dell'Est e la costa del Brasile. Qui non potrete "sbarcare" e conquistare il territorio: potrete solo stabilire delle postazioni di scambio commerciale. Tra voi e le vostre colonie si creeranno delle rotte commerciali: qualsiasi flotta può mettersi su una rotta di questo tipo e, indossando il cappello dei corsari, arricchirsi a vostre spese. Dovrete quindi prepararvi a combattere sul mare!

"Anche il XVIII secolo è un periodo in cui bisogna prepararsi alla guerra, se si vuole la pace"

Cattura della Serapis, 23 settembre 1779

Una vera novità è data dai combattimenti navali: nei precedenti *Total War* erano risolti automaticamente dal computer, che decideva il risultato in base al numero, alla qualità e all'esperienza delle navi coinvolte. Ora, invece, potrete scendere in battaglia anche in mezzo all'Atlantico (o al Mediterraneo, o al Pacifico). Come per le battaglie terrestri, potrete schierare fino a venti navi: in generale, i vascelli costano parecchio (anche nel mantenimento), quindi non ne avrete moltissimi, e normalmente gli scontri sono tra flotte di cinque/sei navi.

Come sanno gli appassionati dei romanzi di Patrick O'Brian, nell'epoca della vela e dei cannoni, per distruggere i nemici nel mare era necessario mostrare il fianco della nave, e sparare al momento giusto micidiali bordate contro il nemico. In *Empire* dovrete fare esattamente questo: posizionare le unità nel modo migliore, cercando di far sì che il nemico vi presenti sempre la prua o la poppa.

I combattimenti per mare sono più veloci e letali di quelli terrestri: in pochi attimi, le due flotte sono a tiro dei micidiali cannoni. Dovrete stare attenti a non commettere errori, perché alla minima indecisione, il computer è in grado di sfruttare la vostra debolezza e disalberarvi la nave in pochi secondi, con una bordata a palle catenate, o seminare la morte tra il vostro equipaggio con scariche a mitraglia.

Il sistema di controllo è piuttosto efficiente, dato che se ordinerete alla vostra nave di attaccare un veliero nemico, non si muoverà dritta verso quest'ultimo, ma tenterà sempre di mostrare il fianco in modo da poter scaricare i cannoni contro l'avversario. La vostra abilità entra in gioco nel fare

MOD IN ARRIVO

La comunità dei modder di *Total War* è, storicamente, una delle più prolifiche e competenti. Per *Rome* è stata realizzata una delle migliori "Total Conversion" in assoluto, il *Total Realism Mod*, che rende il gioco storicamente molto più accurato (www.rometotalrealism.org). In generale, per gli ultimi *Total War* sono stati realizzati Mod ispirati a "Il Signore degli Anelli", "Warhammer", e persino diverse versioni napoleoniche. Tutto questo grazie all'estrema semplicità con cui è possibile modificare i parametri delle truppe, ma anche la mappa di gioco e le uniformi. Secondo i programmatori di Creative Assembly, *Empire* è ancora più semplice da modificare: vedremo nei prossimi mesi cosa verrà prodotto. Siamo disposti a scommettere la nostra sciabola d'artiglieria che, anche solo un giorno dopo l'uscita del gioco, troveremo Mod per "sbloccare" tutte le fazioni e per allungare il periodo di gioco.







■ Gli eserciti si spostano sulla mappa strategica come in *Medieval 2*: la differenza è che anche una piccola armata può creare disastri, seminando distruzione nelle cittadine sparse per la provincia.



■ Gibilterra è appena stata conquistata dalla corona inglese: gli "obiettivi", diversi per ogni stato, della campagna spingono il giocatore a comportarsi "storicamente".

I NUMERI DI EMPIRE

11 fazioni giocabili
100 anni
200 turni
24 fazioni minori, non giocabili
26 possibili fazioni emergenti
325 (circa) unità militari, di cui:
20 unità navali
3 mappe diverse (Europa, India, America)
4 "stazioni" commerciali (Madagascar, Costa d'Avorio, Brasile e Indie Orientali)
70 tecnologie da studiare
20 unità controllabili per parte nelle battaglie

in modo che il nemico presenti i "lati" senza cannoni della propria nave (prua e poppa), oppure nel mandare due navi contro una nemica.

Oltre ai diversi tipi di colpi, esiste anche la possibilità di abbordare le navi avversarie: ovviamente, i vascelli più grandi hanno equipaggi più numerosi, quindi un tre alberi da 32 cannoni può facilmente disalberare (immobilizzandolo) un 18 cannoni, e poi abbordarlo: in questo modo, dopo la battaglia avrete una nuova nave al vostro servizio!

Finché dovrete controllare due o tre velieri, sarà abbastanza semplice elaborare delle tattiche che funzionino davvero; tuttavia, l'Intelligenza Artificiale del nemico è di buon livello, quindi gli ammiragli digitali risponderanno a ogni vostro attacco in modo logico e intelligente: non aspettatevi di riuscire ad affondare il nemico senza perdere comunque una parte della vostra flotta.

Nei rari casi in cui ci sono quindici o venti navi per parte, il combattimento è molto più caotico, dato che, anche mettendo in pausa, il computer può controllare contemporaneamente tutte le sue navi singolarmente, mentre voi potrete seguire solo quelle sullo schermo.

In questi casi, il risultato è ancora determinato dalla vostra abilità, ma è estremamente facile perdere qualche veliero – per quanto ci riguarda, non siamo riusciti a emulare le gesta di Nelson, anche se magari ci manca solo un po' di pratica.

Un plauso speciale lo merita il sistema fisico, che simula i colpi di cannone che sconquassano le superfici delle navi colpite, mandandole letteralmente in pezzi: assistere a una battaglia di *Empire* ricorda molto da vicino un'ottima pellicola hollywoodiana, anche per mare.

> "Studiando la formazione a quadrato, tutte le fanterie di linea la potranno utilizzare"

Assedio di Gibilterra, 24 giugno 1779 – 7 febbraio 1783

Le battaglie terrestri sembrano più tradizionali e simili alle loro controparti medioevali e romane, ma in realtà qualche differenza c'è, al di là della grafica sempre più dettagliata e spettacolare. La più visibile è l'uso della polvere da sparo: la maggior parte delle unità,

ALBERO TECNOLOGICO

In *Empire* appare per la prima volta, nella saga di *Total War*, un albero tecnologico, che vi permette di svolgere delle ricerche e di caratterizzare il vostro impero. La ricerca è divisa in tre diversi settori:

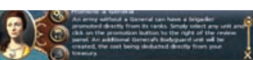
Militare: le aree di ricerca sono tre: una per la guerra terrestre, che quindi comprende baionette innestabili e formazioni come il quadrato, una per gli esplosivi, e in particolare l'uso dell'artiglieria, e l'ultima che comprende la guerra marittima e in generale l'avanzamento delle strutture nei porti.

Industriale: è divisa in agricoltura, che comprende sia il lavoro nei campi che la pastorizia, industria metallurgica (miniere e motori a vapore, ad esempio), e industria tessile.

Filosofia: racchiude tutte le innovazioni "sociali" e politiche del periodo: si parte dal "governo con consenso popolare" alla separazione dei poteri, per arrivare all'abolizione della schiavitù e la produzione di massa.

Gli studi in ogni area richiedono sia una "scuola" dove si effettua una ricerca (per esempio, se avete due scuole e un'università potrete procedere con tre ricerche contemporaneamente) sia delle strutture per i diversi livelli: solo con un'università potrete studiare i "diritti umani".







Controllare i mari è molto più importante che negli altri *Total War*, semplicemente perché ci sono punti che non potrete raggiungere tramite la terraferma.





L'artiglieria è diventata un'arma decisiva: le sue unità più evolute sono in grado di far crollare anche l'esercito più deciso.

PER MUOVERE I PRIMI PASSI NEL NUOVO MONDO

In *Empire* è presente una mini campagna introduttiva, ambientata nel Nuovo Mondo e divisa in tre capitoli. Nel primo, nei panni dei coloni inglesi, dovrete conquistare una serie di regioni nella zona est della costa nordamericana, ai danni degli indiani. Nel secondo, dovrete difendere le colonie dalle grinfie francesi, mentre nel terzo, dalla parte dei ribelli americani, dovrete trionfare contro gli inglesi. Questa mini campagna è un ottimo metodo per imparare a gestire ogni aspetto di *Empire* e, sebbene sia circoscritta a poche regioni, è piuttosto divertente. La consigliamo a tutti i giocatori, esperti o meno di *Total War*.



ora, può sparare e colpire a distanza. Le decine di cannoni e mortai presenti nel gioco hanno una portata e, con l'esperienza e le tecnologie appropriate, una precisione mortale.

Se nel Medioevo esisteva un bizzarro gioco di combinazioni del tipo "sasso-carta-forbici" tra fanteria, arcieri e montati, in *Empire* c'è una sola certezza: chi ha il moschetto ammazza da lontano, e a una velocità mostruosa.

Per parafrasare un celebre western: quando un esercito che ha i moschetti incontra uno che ha le picche, chi ha la picca è un uomo morto; quando, invece, (e sarà la maggior parte dei casi) i due contendenti hanno entrambi le armi da fuoco, sarà solo l'abilità del giocatore a determinare il vincitore.

In primo luogo, è importantissimo come ci si posiziona: se in *Rome* un'unità di legionari messa "storta" poteva comunque caricare in modo efficace il nemico che si avvicinava di lato, prendersi una scarica di moschetto sul lato della formazione equivale quasi a perdere l'unità.

Inoltre, sarà altrettanto importante riuscire a sovrapporre gli archi di fuoco: cliccando su un'unità in grado di sparare, apparirà l'arco di fuoco, segnato in grigio semitrasparente. Se un'unità nemica si trova all'interno di due archi di fuoco, perderà il doppio dei soldati a ogni scarica; se riuscite a posizionare un'unità sul fianco e una sul fronte, basteranno un paio di salve e l'unità nemica crollerà e fuggirà a gambe levate, diventando vulnerabile alla cavalleria, anche quella leggera.

La cavalleria è diventata ancora di più un'arma da movimento: la linea di fanteria avanza come un'incudine e la vostra cavalleria sarà il martello che deve colpire quella nemica, preferibilmente sul lato o da dietro. Tuttavia, è passato il periodo in cui i cavalieri pesanti decidevano le sorti delle battaglie: una linea di fanteria solida può resistere benissimo alla carica della cavalleria più corazzata.

A rendere ancora più movimentata la situazione, arriva l'artiglieria: certo, era presente anche negli altri *Total War*, ma l'artiglieria è ora un'arma importantissima. Innanzitutto, il raggio d'azione è spaventosamente esteso. Un paio di batterie ben posizionate possono costringere il nemico più arroccato a uscire dalla sua posizione difensiva, e affrontare i vostri moschetti in campo aperto.

Rispetto ai precedenti *Total War*, abbiamo visto che la gamma di unità è molto più varia: dato che sono coperti "solo" 100 anni di storia, non esistono unità particolarmente obsolete; tuttavia, progredendo tecnologicamente potrete arruolare unità sia più forti, sia più specializzate. Per esempio, i Corazzieri sono una cavalleria particolarmente pesante; tuttavia, esistono anche i lancieri Ulani che sono leggermente meno forti in corpo a corpo, ma hanno un bonus per la carica davvero esagerato. Questo vuol dire che il generale attento, nel suo esercito, metterà due o tre unità di Corazzieri, e una di Ulani. I primi li userà per il combattimento "normale", mentre i secondi li riserverà per una carica particolarmente importante, che da sola può decretare il vincitore dello scontro.

Anche in battaglia scoprirete che l'evoluzione tecnologica può cambiare le sorti della guerra: per esempio, potrete "studiare" la formazione a quadrato, che permette alla fanteria di linea di difendersi egregiamente dalla cavalleria; oppure, potrete studiare la baionetta innestabile,

ROMANZI ED EMPIRE

I romanzi di Bernard Cornwell che hanno per protagonista Sharpe sono in realtà ambientati alla fine del periodo di *Empire*: Sharpe è un soldato di Sua Maestà al servizio in India, dove combatterà epiche battaglie agli ordini di un certo generale che diventerà poi famoso come Duca di Wellington. Nella sua carriera di oltre 24 romanzi (solo una decina dei quali tradotti in italiano), Sharpe viaggerà in lungo e in largo per l'Impero Britannico, arrivando a partecipare alla guerra contro Napoleone in Spagna. Se siete anglofoni, esiste anche una serie TV, sfortunatamente mai arrivata in Italia. Se preferite la guerra per mare, non potete invece perdervi i libri di Patrick O'Brian: 20 romanzi che narrano le avventure marittime del capitano Jack Aubrey e del chirurgo di bordo Stephen Maturin, durante le guerre napoleoniche. Entrambi gli autori sono editi in Italia da Longanesi editore.





Le due linee arrivano a fronteggiarsi, dopodiché iniziano a scambiarsi letali scariche di moschetto: questa è la guerra del XVIII secolo.

ASSEDI NEL XVIII SECOLO

Non si potrebbero conquistare gli imperi senza assediare le città "capitali" di ogni regione. Come nei precedenti *Total War*, invece di attaccare la città direttamente, potrete cingerla d'assedio per diversi anni, finché le truppe al suo interno non decideranno di uscire per combattere, stremate dalla fame. La novità è che ogni truppa appiedata potrà scalare le mura, quindi non dovrete costruire nessuna macchina d'assedio. Ovviamente, una batteria ben fornita di cannoni o obici aiuta! Non mancano le strutture difensive, come interramenti per l'artiglieria. Un'altra piccola novità è data dal fatto che potrete chiedere alle truppe che difendono la città di arrendersi "con onore", ovvero lasciando indisturbate la città.



FILM ED EMPIRE

La filmografia su questo periodo è abbastanza abbondante: per iniziare, vi consigliamo "Barry Lyndon", che narra le avventure di un giovane soldato durante la guerra dei Sette Anni. Le scene di battaglia sono fantastiche, e noterete quanto siano simili agli scontri di *Empire*. Ambientati un po' più in là, nel periodo napoleonico, consigliamo "Master and Commander", splendida pellicola sulla guerra in mare ispirata ai romanzi di O'Brian (anche se con un taglio un po' hollywoodiano) e "Waterloo", del 1970, che mostra la famosa battaglia in tutte le sue complicate fasi. Il periodo coloniale è molto affascinante, anche se in Europa, e in particolare in Italia, è un po' meno conosciuto. Un film bellissimo (come il libro da cui è tratto) è "L'ultimo dei Mohicani", centrato sulle vicissitudini della famiglia di un militare inglese e dei suoi amici e alleati indiani.



che vi consente di trasformare i "fucilieri" in soldati in grado di caricare in corpo a corpo oppure di resistere a una carica di cavalleria.

E come abbiamo scritto in precedenza, ogni innovazione tecnologica diventa immediatamente disponibile per tutte le unità che la possono utilizzare. Quindi, se scoprirete in un turno come sparare su più linee, dalla battaglia successiva i vostri soldati spareranno tutti, non solo la prima fila. E non è poco!
Per chi è appassionato di romanzi e di film di guerra di questo periodo, è impossibile resistere alla tentazione di "abbassarsi" allo stesso livello dei proprio soldati un minuto prima della scarica di moschetto, sentire i colpi (l'audio è magnifico) e vedere la linea nemica ricevere la bordata.

Non mancheranno momenti epici, in cui un'unità di granatieri spara all'ultimo momento e ferma una carica di cavalleria, oppure uno squadrone di Ulani o di Cosacchi gira intorno all'artiglieria nemica e la carica da dietro.

> "In *Empire* dovrete letteralmente imparare a muovervi in un nuovo elemento: il mare"

Plassey, 23 giugno 1757

Nella nostra prima partita, abbiamo deciso di servire la Corona Inglese: siamo partiti con le isole britanniche (tre territori) in Europa, e un paio di sperduti possedimenti in Nord e Centro America. La prima missione assegnata era di conquistare tre territori in Nord America per far sì che le Tredici Colonie (al momento, un protettorato alleato) rimanessero colpite dalla potenza militare di Sua Maestà, ed entrassero a tutti gli effetti sotto il nostro controllo.
Quello che la missione non specificava è che si trattava di tre possedimenti in mano a Francia, Spagna e il peggiore stato "indiano" a est del Pecos. Ci siamo quindi concentrati sul Nord America, utilizzando la patria nel Vecchio Mondo come una semplice "base" di partenza per delle truppe specializzate, arrivando presto a combattere una guerra con truppe indigene. Siamo riusciti a conquistare la metà superiore delle Americhe in circa venticinque anni (cinquanta turni, dato che ogni anno ha il turno estivo e quello invernale).

Le Tredici Colonie si sono unite alla Corona; in compenso, in Europa ci siamo ritrovati in guerra con due potenze come la Francia e la Spagna: essendo queste alleate di diversi stati europei, di fatto eravamo, se non in guerra, parecchio antipatici a mezzo Vecchio Mondo, dalla Russia al Portogallo. La "missione" per il Regno Unito è di conquistare dei territori nel Nuovo Mondo, ma anche in India,





Non mancano delle unità famose, come gli Highlander scozzesi della Black Watch.







LA FISICA IN GUERRA

Ogni colpo sparato in *Empire* viene calcolato in tempo reale: quando un plotone di fucilieri spara contro un'unità nemica, il computer calcola la traiettoria di ogni singolo proiettile, in base all'esperienza e alla precisione dei soldati. Ciò significa che, se mentre l'unità spara passa un drappello di cavalleria alleata davanti ai suoi moschetti, qualche colpo potrà colpire i cavalieri.
Lo stesso vale sia per i colpi di artiglieria (abbiamo visto della palle particolarmente fortunate che hanno fatto fuori intere "file" di cavalleria), sia per le battaglie navali.





I "corridoi" rossi indicano gli archi di fuoco delle navi: a parte qualche piccolo cannone a prua, le navi di questo periodo sparavano essenzialmente dai due "lati". L'abilità è quindi quella di mettersi con il proprio fianco di fronte alle prua avversaria.

UNITÀ SPECIALI

Nel gioco sono presenti centinaia di unità militari diverse (oltre 350), e ognuna ha qualche particolarità che la rende utile in alcune situazioni e più vulnerabile in altre. Tra le più particolari, segnaliamo i "lanciarazzi", capaci di seminare il panico tra i nemici; le truppe cammellate, che terrorizzano i cavalli; e gli elefanti, che come in tutti i *Total War* sono dei veri carri armati.





e persino Gibilterra e l'Egitto. Questo vuol dire che ci rimanevano 75 anni scarsi per conquistare un'India ormai in mano francese e persiana, e riuscire nel contempo a entrare nel Meditteraneo da turisti e conquistare un paio di capisaldi, uno tra l'ostile Spagna e gli Stati Italiani, l'altro saldamente difeso dall'intero Impero Ottomano.

Per la seconda campagna, abbiamo deciso di iniziare da una posizione totalmente diversa: la Prussia, con due sole regioni di partenza, per giunta divise tra loro!
Ecco, quindi, che con due sole regioni, ci siamo dovuti trasformare in maghi della finanza, sfruttando ogni potenziale fonte di reddito, per quanto minima.
I primi 10 turni non abbiamo fatto nulla, se non accumulare denaro e pregare che a nessuno tra Austria, Russia, Polonia, Svezia e Hannover venisse in mente di massacrarci senza troppo sforzo.

Tuttavia, in questi turni, abbiamo sfruttato le due scuole sotto il nostro dominio (qualcosa dobbiamo pure averlo!) per studiare tutto quello che era possibile dal punto di vista militare, costruendo per giunta i nuovi distretti militari non appena disponibili. Verso il decimo turno abbiamo arruolato due grossi eserciti, con cannoni con il traino, cavalleria pesante, granatieri, ma soprattutto fanteria di linea. Poi abbiamo attaccato sia la Polonia, sia la Sassonia, il suo protettorato che ci separava dall'Austria.

Le battaglie sono state epiche e durissime fin da subito. Dovevamo stare attenti a non perdere nessuna unità, e nel contempo a eliminare tutti i nemici sul campo, per evitare che si ritirassero per tornare nei turni seguenti. Al confronto, la precedente campagna in America è stata



■ L'India è una terra di conquista: oltre alle rivalità interne, gli stati indiani devono fare i conti con la pressione crescente delle potenze colonizzatrici.

COMBATTIMENTO IN MARE

Una delle novità del gioco è data dal fatto che potrete combattere le battaglie navali: come abbiamo scritto, questi scontri sono molto interessanti finché si hanno cinque/sei unità per parte. Con più vascelli, le battaglie diventano un po' caotiche e bisogna delegare molto al computer. Durante gli scontri, potrete selezionare tre diversi tipi di "colpi": le normali palle di cannone, che "bucano" letteralmente le navi avversarie; le palle catenate, pensate per disalberare e quindi immobilizzare i velieri nemici; e le scariche a mitraglia, letali soprattutto per gli equipaggi. Ovviamente, non manca la possibilità di abbordare una nave avversaria.









LUNGA O CORTA?
Quando inizierete una nuova campagna, potrete scegliere tra una "corta" e una "lunga". Nel primo caso, avrete 50 anni (quindi 100 turni) per raggiungere un obiettivo, che normalmente indica un certo numero di regioni e alcune in particolare. Le campagne lunghe sono identiche, con la differenza che il numero di regioni è decisamente superiore, ma avrete il doppio dei turni (100 anni/200 turni).

una passeggiata, dove piccoli e veloci eserciti saettavano tra le pianure, e se venivano distrutte anche tre/quattro unità di indigeni non era un grosso problema.

Ogni battaglia con la Polonia è stata un combattimento relativamente lungo, appassionante e coinvolgente. Per vincere contro nemici numericamente superiori, abbiamo dovuto sfoderare la miglior tattica dai tempi di *Shogun* e i suoi mefistofelici fiumi; anche il fatto di aver cannoni mobili, grazie al traino, la possibilità di innestare e togliere le baionette, e di sparare su più file ha avuto un ruolo fondamentale nel nostro successo. Disporre di fronte 10 unità contro 15, e vederle cadere sotto i colpi cadenzati dei nostri granatieri, mettendole in fuga grazie al fatto che i prussiani sparano su tre file e i nemici su una sola: Von Clausewitz sarebbe stato orgoglioso di noi!

Nella terza campagna, abbiamo indossato il turbante degli indiani d'India, e abbiamo cercato di salvare una situazione disperata: Confederazione Maratha, schiacciata tra due altri "stati" indiani e la pressione dei coloni europei. I combattimenti, feroci e continui fin dall'inizio, sono completamente diversi dalla controparte europea. Qui le unità sono ben poco addestrate e l'efficacia del fuoco e la resistenza sotto le raffiche del nemico sono minime. Al contrario, alcune unità "esotiche" come i reparti cammellati e i massicci elefanti sono l'arma vincente: abbiamo visto 12 elefanti massacrare e calpestare tre unità da 60 soldati l'una, senza subire nessuna perdita. La campagna è stata piuttosto dura finché abbiamo combattuto su due fronti, a nord

> "La capacità di sparare su più file ha un ruolo fondamentale nel nostro successo"

e a sud. Per dare un taglio al problema, ci siamo alleati con il Portogallo, che aveva un territorio sul continente, garantendoci una fonte fissa di denaro con gli scambi commerciali. Abbiamo spedito un esercito a sud per distruggere il "primo" nemico (rinunciando a difendere completamente la frontiera nord) e poi ci siamo dedicati ai perfidi Mughal. Da notare che, oltre alle battaglie campali più importanti, per diversi turni abbiamo dovuto "ripulire" le province dagli eserciti nemici sbandati, che mettevano a ferro e fuoco le piantagioni e le scuole.

Marengo, 14 giugno 1800

Empire è quindi un ottimo "simulatore" non solo militare, ma anche politico ed economico del XVIII secolo. Creative Assembly è riuscita a trasformare il potente "motore" che muoveva *Rome* e *Medieval II*, adattandolo a un'epoca in cui sono presenti oltre 50 stati, se si considerano i movimenti rivoluzionari che possono apparire un po' ovunque nei 200 turni della campagna. Il gioco è così adattabile, che potrete decidere di ignorare completamente intere "sezioni" del mondo, dedicandovi per esempio alle colonie, come accadde nella realtà per Gran Bretagna e Francia.

Non manca qualche difetto strutturale: è possibile tentare di stipulare dei trattati politici o economici con paesi in teoria sconosciuti. L'India che commercia con gli indiani delle pianure americane, per esempio. Altro errore storico un po' fastidioso è che le popolazioni meno organizzate, come gli indiani d'America, combattono comunque in formazione, come se fossero legionari



L'ARTE DELLA GUERRA

Molti fan di *Total War* sono degli appassionati di Storia, quindi i suggerimenti letterari in campo militare potrebbero essere ridondanti. Tuttavia, vogliamo comunque consigliare la lettura di un testo che chi vi scrive considera eccezionale sia per la completezza, sia per la chiarezza di esposizione. Purtroppo, è solo in inglese. Si tratta di "Atlas of Military Strategy" di David G. Chandler, un'autorità nel campo della storia militare. Il periodo è leggermente più ampio di quello considerato da *Empire*, e spiega esaurientemente le tattiche militari, gli schieramenti e le armi utilizzate nel gioco.



Ecco come appaiono gli eserciti dall'alto, con la visuale che utilizzerete più spesso: la "telecamera" viene spostata utilizzando i tasti degli FPS.



Bisogna sparare quando vedrete il bianco dei loro occhi!





EVENTI STORICI

La vostra campagna sarà scandita da eventi storici realmente accaduti, come la composizione di un'opera musicale particolarmente importante, o avanzamenti tecnologici che non vengono considerati direttamente dalla simulazione (come la "scoperta" del metodo per realizzare in Europa le "porcellane cinesi").

super-addestrati. Tuttavia, si tratta di difetti secondari, su cui ci sentiamo di poter chiudere un occhio. Un po' più pressante è il tempo di attesa che dobbiamo "subire" ogni volta che chiudiamo un turno. Dato che ogni fazione in gioco svolge il proprio turno e le proprie battaglie (ovviamente, tutto simulato dal PC), è necessario aspettare un minuto o più anche sui PC più potenti.

Tutto questo è ampiamente controbilanciato dai numerosi pregi del gioco. Il bello di *Empire*, come di tutti i titoli della saga di *Total War*, è che man mano che farete fiorire il vostro impero, nel Nuovo o nel Vecchio Mondo, non potrete non "affezionarvi" alla vostra creatura. Vi ricorderete quanto avete penato per conquistare una certa regione, o quel memorabile assedio dove fino all'ultimo le sorti dello scontro sono state in bilico.
Ogni esercito diventerà importante, quasi come il personaggio di un gioco di ruolo che non potrete perdere; quando il nemico vi attaccherà dove sarete più deboli e al momento meno opportuno, quando l'Austria vi tradirà proprio mentre sarete impegnati a combattere in Russia, quando dovrete vedervela con tre unità contro otto, e vincerete grazie alla vostra abilità e al "carattere" che avrete dato al vostro regno, non potrete non esultare.
Per tutto questo, *Empire* si conferma il titolo eccezionale che ci aspettavamo. Non è perfetto, ma non è un problema grave; non è storicamente sempre accuratissimo, ma anche questo non è significativo. Quel che importa è che è tremendamente coinvolgente e divertente. Ancora una volta sulla breccia, ancora una volta per "un turno solo e poi smetto", e sono le tre del mattino.

Paolo Paglianti 

IN ALTERNATIVA...

Europa Universalis III, Mar 07, **8**
La simulazione politica e economica più completa del periodo che va dalla guerra dei Cent'anni a Napoleone. Non ci sono le battaglie, però.

Medieval II: Total War, Ott 07, **8½**
Il "capitolo" precedente della saga, ambientato nel periodo dell'Alto e Basso Medioevo; la struttura è identica, anche se ovviamente non è completo come *Empire*.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Creative Assembly** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 52,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.totalwar.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,1 GHz, 512 MB (XP) o 1 GB (Vista) RAM, Scheda 3D 256 MB Shader 3.0, 10 GB HD, Connessione a Internet con Steam per giocare**
- Cons. **CPU 3,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- **Divertente e coinvolgente come sempre**
- **Periodo storico ricco e affascinante**
- **Molte più opzioni rispetto a *Medieval 2***

- **Ancora qualche bug nella I.A. delle battaglie**
- **Per ora non si può giocare la campagna multiplayer**
- **Caricamenti e turni nemici piuttosto lunghi**

***Total War* non delude: *Empire* è uno splendido nuovo capitolo di questa immortale saga. Il periodo storico è molto affascinante e le novità introdotte migliorano un sistema di gioco già collaudato e molto piacevole. Manca solo la campagna online, che arriverà dopo l'uscita del gioco.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	COINVOLGIMENTO	STORICITÀ
9	8	9	8	9	8



I salti più spettacolari verranno immortalati così.



Questo modello americanissimo ricorda una Cadillac dei tempi d'oro.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

BURNOUT PARADISE THE ULTIMATE BOX

Dopo anni di attesa, la serie *Burnout* esordisce finalmente su PC. E lo fa col botto!

IN ITALIANO

Burnout Paradise The Ultimate Box **è totalmente tradotto nella nostra lingua, dai menu al parlato di Crash FM. Il risultato è di assoluto valore.**



L'attesa è finita: dopo anni di esclusiva per console di ultima e penultima generazione, *Burnout* approda su PC, ponendo fine a una delle più grandi ingiustizie videoludiche di sempre.

Del resto, l'idea concepita da Criterion nel 2001, sviluppatasi attraverso un'evoluzione costante e senza strappi, è ormai unanimemente considerata una delle migliori espressioni di divertimento elettronico. Un peccato, quindi, che gli utenti PC non potessero assaggiare *Burnout* sulle proprie macchine da gioco. Ci è voluto qualche anno, ma finalmente Electronic Arts, in controtendenza rispetto a quanto fatto con altri celebri marchi di sua proprietà, ha deciso di espandere una delle serie di maggior successo oltre il mercato console. E non è tutto: la versione di *Paradise* che andrà a installarsi sui nostri hard disk non è semplicemente una conversione del gioco già apparso oltre un anno fa su PlayStation 3 e Xbox 360, ma un corposo compendio che include tutte e quattro le espansioni realizzate per il mercato console (comprese Cagney e Bikes), per un surplus di mezzi e sfide in grado d'impegnare i giocatori per decine di ore.



La grandezza e la varietà sono gli aspetti più evidenti di *Burnout Paradise*, la vetta massima raggiunta da una delle serie di guida arcade più belle di sempre. Prendete un ampio scenario, un parco auto e moto a dir poco smisurato e tuffatevi in una marea di gare e devastazioni. Già, devastazioni. Da sempre *Burnout* fa rima con incidente, e *Paradise* non si discosta dai predecessori, offrendo un tripudio di collisioni spettacolari, degne del miglior film d'azione hollywoodiano.

Il "free roaming" che da *Grand Theft Auto* in poi ha rappresentato la massima espressione della libertà in un videogioco, è l'aspetto più evidente in *Paradise*: appena giunti in città, la voce amica di Atomica, DJ della radio Crash FM, ci illustrerà lo scenario complessivo e tutto ciò che potremo fare per strada. Nel nuovo *Burnout* non c'è nulla di prestabilito, nessuna direzione preimpostata, solo un grande scenario percorribile in lungo e in largo a caccia delle prove che più ci aggradano. La prima auto che avremo a disposizione sarà una scassatissima Hunter Cavalry, recuperabile presso uno dei numerosi sfasciacarrozze di Paradise City. Una volta preso possesso della vettura, dovremo andare dal meccanico più vicino per riportarla allo splendore originario e, quindi, tuffarci nelle tante prove che ci aspettano. Questo processo si ripeterà per ognuno dei 75 mezzi che potremo sbloccare nel corso del gioco, raggruppati in tre categorie: aggressivi (resistenti e con il turbo che si ricarica botta dopo botta), stunt (agili e maneggevoli) e veloci (poco resistenti, ma perfetti per le gare contro il cronometro).

> **"Velocità è da sempre la parola chiave di *Burnout*"**

Paradise è strutturato secondo un modello a punti, con sei patenti sbloccabili in base a un numero crescente di vittorie. Per ogni patente (D, C, B, A, la patente Burnout e la Elite), la mappa di Paradise City ci mostrerà tutte le gare disponibili, segnalate con colori diversi: basterà raggiungere un semaforo, premere contemporaneamente i grilletti del Controller Xbox 360 per Windows, consigliatissimo, e accedere alle prove. Si va dalle classiche gare in linea contro uno o più avversari, alla divertente modalità Uomo nel Mirino, dove dovremo sfuggire

A TEMPO DI MUSICA

Paradise propone una colonna sonora davvero azzeccata, impreziosita da brani rock di sicuro impatto. Oltre ai Guns n' Roses, immancabili visto il titolo del gioco, segnaliamo Soundgarden, Faith No More, Depeche Mode e Alice In Chains. Presenti anche alcuni brani di musica classica, da Vivaldi a Bach, originariamente introdotti con l'espansione Cagney.





SISTEMA DI PROTEZIONE

Al momento di andare in stampa non ci risultano protezioni particolari per il gioco. Solitamente, però, Electronic Arts utilizza una protezione DRM. Controllate sulla confezione del gioco se è richiesta la connessione per giocare, segno della possibile presenza di protezione DRM



La nostra prima moto. Carina, ma meglio le auto!

CHI NON SFASCIA IN COMPAGNIA...

Non poteva mancare una corposa modalità multiplayer, talmente ricca da eclissare parzialmente il già spettacolare gioco in singolo. Per accedere ai server di Electronic Arts dovremo, innanzitutto, iscriverci. Una volta creato un profilo utente, a ogni avvio di *Paradise* avremo l'opportunità di connetterci online e di sfidare altri piloti virtuali in giro per il mondo. Il cuore del multiplayer è il Freeburn Online, sfide di vario genere per due o più partecipanti, arricchito da alcune modalità già presenti in single player (Furia Stradale, Uomo nel Mirino, eccetera). Sul sito di Criterion verranno pubblicate e aggiornate le graduatorie online.



Il furgone dell'A-Team! Un vero carro armato.







Ecco cosa resta di una macchina dopo un violento Takedown.

a continui attacchi e raggiungere sani e salvi un punto della mappa.

Il pezzo forte di *Burnout* rimane, però, il Takedown, ovvero l'eliminazione spettacolare dell'avversario tramite manovre al limite. Nella modalità Furia Stradale dovremo mettere a segno un numero di Takedown crescente, entro un tempo limite. Come se non bastasse, ogni vettura avrà a disposizione una gara a tempo dedicata, in cui raggiungere il traguardo il più in fretta possibile.

Divertenti, poi, le prove Stunt, che ci consentiranno di sfruttare al massimo le rampe sparse per lo scenario e di compiere salti ed evoluzioni spettacolari. A coronamento di tanta abbondanza, tutte le vie di Paradise City offriranno ulteriori prove contro il cronometro e la nuova modalità Spettacolo, in cui, premendo in qualsiasi momento i tasti dorsali del pad, potremo causare l'incidente più costoso e coinvolgere il maggior numero di veicoli. I fan di lungo corso di *Burnout* assoceranno questa opzione alla vecchia modalità Schianto, nella quale dovevamo provocare con meticolosa precisione una vera e propria catastrofe automobilistica. Lo Spettacolo, pur divertente, non riesce però a riproporre lo stesso livello di sfida, risultando in fin dei conti un semplice orpello alle principali modalità.

Velocità è la parola chiave di *Burnout*. Non stupisce, quindi, che tutte le azioni attuabili in *Paradise*, dalla riparazione dei danni al cambio di colore della carrozzeria, avverranno con un semplice passaggio del mezzo attraverso le apposite postazioni di assistenza. Una scelta così dinamica ha però sacrificato una possibile sezione tuning, che avrebbe concesso una maggior personalizzazione dei mezzi, cara a tutti gli appassionati dell'elaborazione spinta.

Come anticipato in apertura, *Burnout Paradise* per PC include da subito le espansioni ideate per console, primo fra tutti il Bikes Pack, che gli utenti PS3 e Xbox 360 hanno ricevuto in download gratuito. L'espansione, oltre a introdurre condizioni meteo mutevoli e cambiamenti dinamici giorno-notte, offre quattro inediti modelli di moto, ideale complemento di un parco mezzi già impressionante. A ben vedere, tuttavia, è questo l'aspetto meno entusiasmante del titolo: lo scarto qualitativo tra gare e incidenti per motociclette rispetto a quanto proposto per le quattro ruote è evidente. Scordiamoci lamiere e pezzi che volano, così come i corpi dei motociclisti sbatacchiati qua e là. In caso di incidente grave, l'azione si interromperà,

NO BURNOUT, NO PARTY!

***Burnout Paradise*, oltre al multiplayer online, presenta anche un Party Mode fino a 8 giocatori, grazie a cui, sullo stesso PC, sarà possibile sfidare i propri amici in una serie di prove di abilità, dal salto più lungo al completamento di un percorso nel minor tempo possibile. Al termine di ogni singola prova, verranno assegnati punteggi che andranno a stilare una classifica complessiva.**

SFONDIAMO I CANCELLI!

Tra i vari obiettivi del gioco, avrete la possibilità di sfondare i ben 400 cancelli gialli posizionati nei punti più disparati della città. Ricordate la loro ubicazione e abbatteteli appena possibile. Ricchi premi vi attendono!

CONTROLLO ESTREMO

***Burnout Paradise* è giocabile al meglio solo con l'utilizzo di un joypad (la tastiera è supportata, ma la sconsigliamo vivamente). Come accade ormai con la maggior parte dei titoli più recenti, il prodotto Criterion supporta pienamente il Controller Xbox 360 per Windows, configurabile a piacimento.**

LA STORIA DI BURNOUT

La serie di Criterion, prodotta da Acclaim, esordisce nel 2001 per PlayStation 2, GameCube e Xbox. Segue un anno dopo *Burnout 2*. Il terzo episodio, *Takedown*, segna il passaggio sotto le insegne di Electronic Arts. Dopo altri episodi su PS2, Xbox, PSP e DS. Con *Paradise*, il marchio compie un doppio debutto: su console di ultima generazione nel 2008 e su PC nel 2009.



Anche su due ruote i voli saranno all'ordine del giorno.



Una pista sterrata, ideale per provare le vetture più performanti.



In modalità Spettacolo, dovremo preoccuparci solo di distruggere!

UN MONDO IN ESPANSIONE

La politica delle espansioni scaricabili gratuitamente continuerà anche con la versione PC di *Burnout*. Attraverso il Paradise Network, Criterion ci terrà costantemente aggiornati sulle uscite dei pacchetti aggiuntivi, con news, immagini e filmati esclusivi. Al momento di andare in stampa, si parla già di *Island*, la nuova espansione che, nei prossimi mesi, aggiungerà alla già ricca Paradise City una lussureggiante isola tropicale, vero paradiso per tutti gli amanti dello stunt e dei salti folli.





osserveremo la nostra moto a terra e, in pochi istanti, ci ritroveremo di nuovo in sella. Le tipologie di gara affrontabili con le motociclette, poi, non sono nemmeno lontanamente paragonabili alla varietà della controparte per auto. Sulla mappa avremo a disposizione solo la Sfida Ruote Roventi e la Sfida Ruote nella Notte, semplici e banali corse in solitaria contro il cronometro, con o senza checkpoint. Peccato, perché uno sviluppo maggiore in tal senso avrebbe dato a *Burnout Paradise* un'ulteriore spinta verso la perfezione.

Per offrire un degno scenario a tanto spettacolo, l'aspetto visivo non poteva certo passare in secondo piano. La pulizia grafica, già apprezzata su console, è stata degnamente trasposta su PC con una conversione una volta tanto ineccepibile, capace addirittura di migliorare l'originale. Merito soprattutto di un motore grafico agile, in grado di gestire senza patemi le situazioni più affollate e complesse, specie nelle fasi di traffico intenso nel cuore di Paradise City. Il framerate cala solo sporadicamente, a patto di disporre di un computer sufficientemente pompato (CPU Core 2 Duo, 2 GB RAM, Radeon HD 4850/ GeForce 8800 GT), e l'esperienza di gioco può sempre contare su una sensazione di fluidità e velocità da capogiro.

"Include da subito le espansioni ideate per console"

Pedoni a parte, assenti come da tradizione, la città e le aree rurali circostanti appaiono vive e credibili, dotate di dettagli sorprendenti e di una struttura assai complessa, funzionale alle mille sfide che ci capiterà di affrontare. Meritano un discorso a parte i veicoli guidabili, tutti di fantasia, ma chiaramente ispirati a celebri mezzi reali. I modelli 3D sono lo stato dell'arte del settore, con poligoni a iosa e realistiche deformazioni che interessano pressoché tutte le componenti meccaniche e aerodinamiche.

Per raggiungere il massimo del feeling, però, serve una fisica che sappia miscelare al meglio realismo e divertimento. Anche in questo caso, *Paradise* porta a termine





Le motociclette sono un po' legnose nel modello di guida.



La ferrovia è piena di punti perfetti per le prove Stunt.





Questo modello ricorda fortemente la Lamborghini Countach.



Scintille e fiammate dagli scarichi. È l'ora dei fuochi d'artificio!

CAROSELLO TIME

Ormai, la presenza di pubblicità nei videogiochi appare sempre più massiccia. Non fa eccezione *Burnout Paradise*: all'interno dell'enorme scenario di gioco, capiterà spesso di osservare cartelloni, furgoni e quant'altro inneggiare a celebri marchi di abbigliamento, prodotti per il corpo e catene di ristorazione.

il difficile compito, mettendo su asfalto il compromesso ideale tra guida arcade e sensazioni vere: basta un singolo incidente per apprezzare al meglio le reazioni fisiche delle vetture, soggette a torsioni, piroette e decolli, sempre esagerati, certo, ma mai improbabili. I danni subiti, comunque, non influiranno minimamente sulle prestazioni dei veicoli. Da notare, poi, che ogni auto trasmetterà sensazioni sufficientemente differenziate, dando al giocatore l'illusione di controllare davvero i tanti cavalli nascosti sotto il cofano. Qualche dubbio, invece, per le motociclette, troppo incollate all'asfalto ed eccessivamente legnose in piega. Debolezze comunque facilmente trascurabili, di fronte a tanta grazia.

Musicalmente parlando, *Burnout* ha sempre fatto la sua onesta figura, mettendo in pista colonne sonore rock in grado di sottolineare con energia tutte le più adrenaliniche fasi di gioco. Stesso discorso per l'ultimo nato della serie, che si affida, scelta forse un po' scontata, a "Paradise City" dei Guns n' Roses per aprire le danze. Non solo rock, ma addirittura musica classica, in un mix di note suggestivo e liberamente selezionabile nel corso delle nostre cavalcate a duecento all'ora. Restando sul sonoro, i rombi delle vetture e delle moto appaiono ben caratterizzati e passano dal sommesso brontolio di un'auto da pochi cavalli allo strepitoso frastuono di una GT da competizione.

Pur se in colpevole ritardo, *Burnout* ha finalmente esordito su PC. E che esordio! *Paradise* è il gioco che tutti stavamo aspettando, grande, grosso e clamorosamente divertente. Da soli o in compagnia, l'ultimo nato di casa Criterion è una delle scelte migliori sulla piazza per passare parecchie ore in allegria, senza la minima sensazione di noia. E scusate se è poco.

Dario Ronzoni 

IN ALTERNATIVA...

FlatOut Ultimate Carnage, Ago 08, 7
Un altro gioco dedicato agli incidenti e alla distruzione.

Need for Speed: Undercover, Nat 08, 8
Il campione dei giochi di corse arcade nella sua ultima incarnazione.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Criterion** ■ Distributore **Leader; Cidiverte; EA** ■ Telefono **0332/874111; 199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **burnout.ea.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 4 GB HD, connessione a Internet**
- Sis. Cons. **CPU Core 2 Duo 1,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Stesso PC, Internet**

- Modalità divertentissime
- Grande varietà di mezzi
- Mappa sterminata

- Numero limitato di moto
- Poche modalità per le due ruote
- Modalità Spettacolo inferiore alla vecchia Schianto

L'esordio su PC di *Burnout* non tradisce le aspettative dei giocatori. Paradise è un piccolo grande gioiello di divertimento estremo, arricchito dalle espansioni originariamente uscite per console. Lo spettacolo è ai massimi livelli: consigliatissimo.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
9	9	8	8	8	8



Inizialmente sarete disarmati, ma potrete sfruttare ciò che resta dei droni per sparare agli avversari.


Anche al buio, Riddick non ha problemi a orientarsi.

GENERE: FPS/STEALTH

THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

Il buio ha un nemico da temere.

IN ITALIANO

Le splendide voci di Riddick e dei tanti personaggi che affollano il mondo virtuale di *Assault on Dark Athena* sono tutte in inglese: scelta a nostro avviso intelligente, che permette di apprezzare la splendida recitazione degli attori, Vin Diesel compreso. I non anglofoni potranno contare sui sottotitoli in italiano, ottimamente tradotti.



NON è stata un'impresa facile, ma alla fine Starbreeze Studios è riuscita a realizzare il suo nuovo gioco su Riddick, l'antieroe interpretato sul grande schermo da Vin Diesel.

Inizialmente, doveva essere Activision a pubblicarlo, ma nel luglio 2008 il gioco è stato cancellato, insieme ad altri progetti. A quel punto è intervenuta Atari, che ha contattato gli sviluppatori e, in men che non si dica, è riuscita a far completare il nuovo *The Chronicles of Riddick*.

Bisogna innanzitutto sottolineare che *Assault on Dark Athena* non è un gioco completamente inedito, bensì una sorta di remake di *Escape from Butcher Bay,* un ottimo titolo uscito nel 2004 per PC e Xbox. La scelta di puntare su un "rifacimento" con nuovi livelli è, secondo il lead designer Ian Stevens, dovuta al fatto che *Escape from Butcher Bay* non gira su Xbox 360 in modalità compatibile. Di conseguenza, gli sviluppatori hanno voluto dar modo a tutti i possessori della nuova console Microsoft, ma anche di Playstation 3, di godersi il precedente capolavoro. E non potevano certo lasciare in disparte i giocatori su PC, che già erano riusciti a gustarlo in una versione migliorata, con un livello aggiuntivo e la grafica in alta risoluzione. Starbreeze ha però voluto ascoltare anche le tante critiche costruttive ricevute dai suoi clienti, quindi ha deciso di allungare il titolo e d'inserire delle modalità multiplayer, oltre ad aggiornare il motore grafico agli standard attuali. Potremo dunque giocare *Escape from Butcher Bay* godendoci tutta la vicenda, oppure saltare direttamente ai nuovi contenuti di *Assault on Dark Athena*, nel caso avessimo completato il primo capitolo.

Senza svelare troppo, diciamo che Riddick, dopo essere scappato dalla prigione di massima sicurezza di Butcher Bay, si imbatterà nella nave di mercenari Dark Athena e si troverà a dover sgominare la banda di poco di buono capitanata dalla perfida Revas.

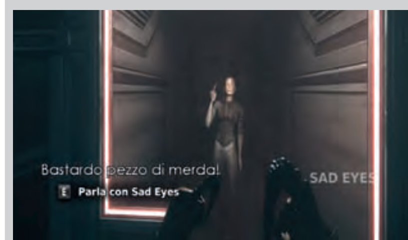
Lo stile di *Assault on Dark Athena* si presenta molto simile a quanto già visto, risultando un mix di stealth e sparatutto, reso particolarmente intrigante dalla capacità di Riddick di vedere anche al buio e, quindi, di sfruttare l'oscurità per tendere trappole agli avversari.

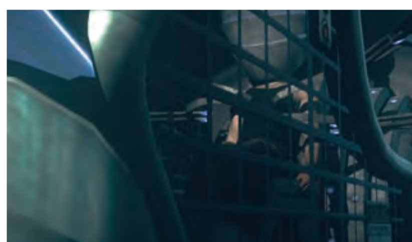
> "I momenti più esaltanti sono quelli in cui prenderete il controllo dei droni"

Quanto alla grafica, non si rimane estasiati: si ha realmente l'impressione di trovarsi a bordo di una gigantesca nave spaziale, ma la ripetitività dell'ambiente, unita alle poche migliorie tecniche rispetto al passato, non fanno gridare al miracolo. Alcuni effetti d'illuminazione sono particolarmente curati, ma chi si aspettava un drammatico balzo in avanti rimarrà deluso. Anche lo schema di gioco segue senza stravolgimenti quanto visto in precedenza, ma, fortunatamente, il peso degli anni non si fa sentire troppo. Merito del team di sviluppo, che è stato bravissimo nell'alternare

LINGUAGGIO POCO FORBITO

Riddick non è un campione di finezza ed eleganza, eppure, il protagonista di *Dark Athena* è quello che utilizza il lessico meno sboccato. Certo, non ci troverete termini filosofici, ma le sue battute acide e il tono deciso quanto pacato durante la recitazione rendono strepitosa ogni sua frase. Ben diversi gli altri individui che incontrerete durante il gioco, che difficilmente andranno oltre l'insulto o la volgarità fine a se stessa. Volgarità che potrà anche strappare qualche risata, ma decisamente inadatta ai più piccoli.







■ Uno solo dei livelli è ambientato al di fuori della nave. Incidentalmente, è anche il migliore di tutti.

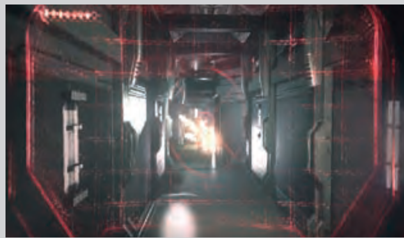
ATTENZIONE! DRM

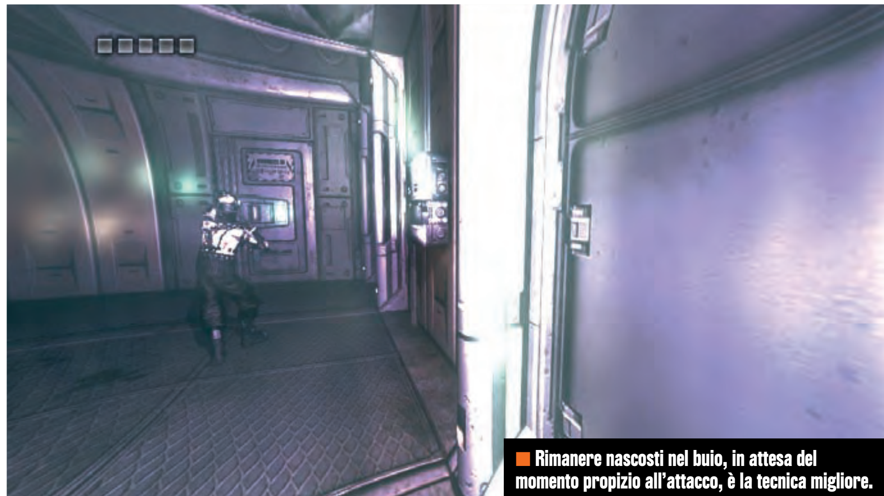


Anche *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena* è protetto dalla copia e richiede un'attivazione via Internet. Al contrario di altre case, che puntano molto su SecuRom, Atari ha preferito gli algoritmi di Tages System per proteggere la sua proprietà intellettuale. Anche in questo caso, è fondamentale una connessione a Internet per l'attivazione. Sono disponibili tre attivazioni contemporanee, che possono essere revocate in ogni momento dall'utente, il quale sarà libero di riutilizzarle a piacere.

TELECOMANDARE I DRONI

Uno degli aspetti più intriganti di *Assault on Dark Athena* è la possibilità di controllare dei droni e, verso la fine del gioco, di pilotare dei poderosi esoscheletri. Non solo utilizzerete armi differenti, con una potenza di fuoco decisamente superiore, ma conterete anche su una resistenza ai danni di gran lunga superiore.





■ Rimanere nascosti nel buio, in attesa del momento propizio all'attacco, è la tecnica migliore.







■ Le armi bianche sono letali negli scontri ravvicinati.

DUE GIOCHI IN UNO

Una volta lanciato il gioco, potrete scegliere se affrontare l'avventura completa (cioè partendo dall'episodio del 2004, *Escape from Butcher Bay*), oppure se iniziare direttamente dai contenuti inediti che compongono *Assault on Dark Athena*. Se non avete provato Escape from Butcher Bay, vi consigliamo di non saltarlo, anche perché le due trame sono legate.

momenti di calma ad altri in cui il dito premerà costantemente sul pulsante di fuoco; nell'inventare armi decisamente interessanti e innovative, e, infine, nel cucire attorno a queste situazioni una trama piacevole da seguire.

Il cervello servirà a poco per finire *Assault on Dark Athena*. È fondamentale una certa pazienza per far muovere Riddick al momento giusto, evitando di esporlo alla vista degli avversari, ma la riuscita della missione è interamente lasciata all'abilità manuale del giocatore, non certo nel suo intelletto. Ciò è dovuto anche all'Intelligenza Artificiale che, nonostante i proclami dei programmatori, non funziona a dovere. Sebbene Starbreeze ci tenga a sottolineare che è stato fatto molto per migliorare la I.A. rispetto al passato, la realtà è che i nemici sono incapaci di coordinarsi e, spesso, anche solo di nascondersi quando sono sotto tiro. La maggior parte di loro sono droni, di conseguenza non ci si può aspettare chissà quale arguzia, ma in molte situazioni ci è sembrato di lottare contro gli zombi di *Left 4 Dead*, piuttosto che contro dei terribili mercenari spaziali.

Detto questo, non pensate che *Assault on Dark Athena* sia facile da completare: al massimo livello di difficoltà, dovrete sudare un po' per superarne i livelli. In parte perché alcune sezioni sono letteralmente infestate di sentinelle appostate, e sarà necessario muoversi con cautela e imparare a memoria la loro posizione; in parte perché certi avversari, pur se poco svegli, possono risultare coriacei da abbattere. In determinati casi, dovrete anche cercare di capire come sfruttare adeguatamente il punto debole del nemico, operazione che vi costerà qualche tentativo, prima di giungere alla soluzione.

I momenti più esaltanti, però, sono quelli in cui potrete prendere il controllo dei droni: basterà trovare le stazioni di controllo e vi diletterete a muovere in prima persona gli avversari, ovviamente sfruttandone la potenza di fuoco contro i loro amici. In queste situazioni, sarete invulnerabili, nel senso che il corpo che starete controllando potrà essere ucciso, ma Riddick non subirà alcun trauma, e sarà libero di prendere immediatamente possesso di uno dei tanti altri "mutati" appesi nelle loro celle. Solitamente, userete i droni solo per spianarvi la via a suon di proiettili, ma talvolta


■ Tramite questi bizzarri macchinari sarà possibile prendere il controllo dei droni e lanciarli contro gli avversari.



■ La strana visuale indica che stiamo controllando un drone.



■ Se siete amanti degli Obiettivi, avrete parecchie schede da trovare prima di poter raggiungere il 100%.

ZOMBI MECCANICI

Buona parte degli avversari che incontrerete sulla nave Athena saranno dei droni, creati in laboratorio tramite la manipolazione degli esseri umani rapiti. Non ci si deve aspettare da loro chissà quale intelligenza: seguono dei percorsi predefiniti, sino a che il laser rosso che spunta dalla loro testa non incontra qualche pericolo. Talvolta, però, questi droni possono essere controllati dagli umani tramite speciali apparecchiature: ve ne accorgerete perché, al posto del laser rosso, avranno il volto illuminato di bianco. In queste condizioni, saranno un po' più svegli, grazie a un campo visivo migliorato, ma non aspettatevi dei novelli Einstein.



APPUNTAMENTO CON IL NEXT LEVEL

Purtroppo, ci è stato impossibile provare la componente multiplayer di *Assault on Dark Athena*, che potrebbe risultare molto intrigante e risultava assente in *Escape from Butcher Bay*. A tal proposito, vi rimandiamo all'Extended Play, nella rubrica Next Level, che nei prossimi mesi non mancherà di approfondire l'argomento.

capiterà anche di servirsene per compiti leggermente più complessi, come giungere ad aree altrimenti inaccessibili.

Non che si dimostrino meno esaltanti gli scontri in cui il violento Riddick sarà coinvolto di persona: potrete esaltarvi nell'affettare i nemici con pugnali e lame assortite, oppure sfruttare le tante armi da fuoco che troverete in giro.

Noi abbiamo apprezzato in maniera particolare lo SCAR Gun: con il tasto sinistro del mouse lancerete delle mine che si appiccicheranno alla superficie colpita, e con il tasto destro le farete saltare in aria. È consentito lanciare ben cinque proiettili da far scoppiare contemporaneamente, a tutto vantaggio della spettacolarità e della devastazione.

> "Si ha realmente l'impressione di trovarsi su una gigantesca nave spaziale"

È difficile annoiarsi in *Assault on Dark Athena*: che ci si stia intrufolando nei cunicoli di ventilazione, controllando una sentinella avversaria o pestando qualche avversario, non mancherà mai il sorrisetto beffardo sulle labbra del giocatore. E il sorrisetto muterà facilmente in ghigno durante i dialoghi: il vocabolario di Riddick è limitato, ma decisamente efficace nella sua brutalità, mentre sono esilaranti i discorsi dei tanti personaggi che si incontreranno, amici o nemici che siano. Attenzione, però, perché non si tratta di un linguaggio da educande e se siete sensibili al turpiloquio, forse potreste non apprezzare alcune uscite, decisamente volgari, per quanto appropriate al contesto (alla fine, i mercenari non sono noti per le buone maniere).

Il divertimento, purtroppo, finisce in fretta. Se già *Escape From Butcher Bay* era breve, il nuovo episodio, *Dark Athena*, lo è ancora di più. A livello medio, lo si conclude in circa sei ore. Elevando il livello di difficoltà, potrete allungarlo di un'oretta (se non siete molto bravi), ma non aspettatevi una

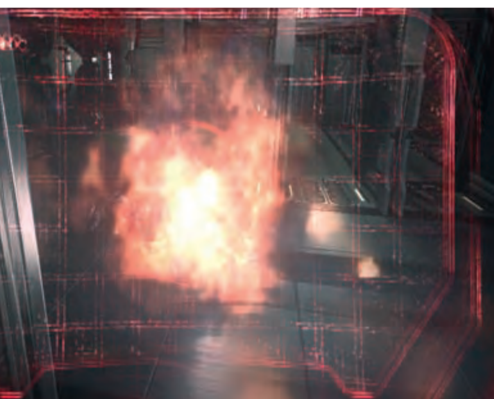


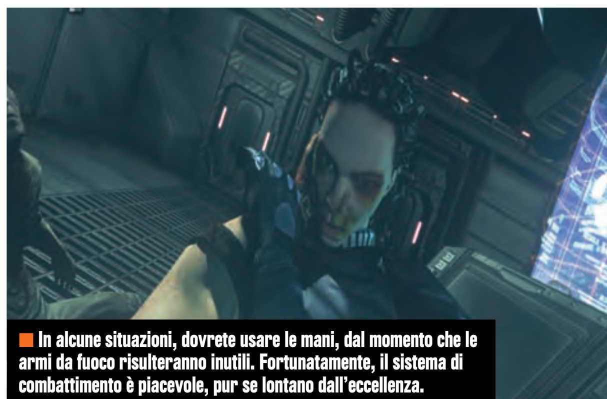

Non mancheranno arrampicate ed esplorazione degli ambienti, sebbene molto basilari. *Dark Athena* non vuole essere *Mirror's Edge*.

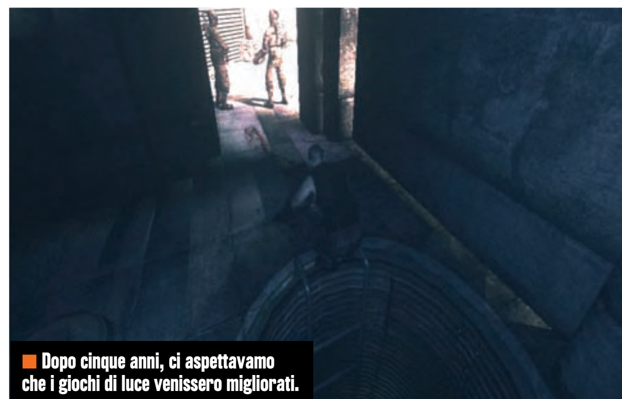


NON TORNO INDIETRO NEANCHE A MORIRE!

In un videogioco, non tutti amano tornare a visitare sezioni già viste (backtracking, in gergo). Eppure, in *Dark Athena* questa peculiarità non risulta fastidiosa. Capiterà spesso di dover rivisitare sezioni già ripulite, per portare oggetti a degli alleati, piuttosto che per accedere a porte precedentemente sigillate. Fortunatamente, però, l'implementazione di tale caratteristica è ottima: non ci si perde mai ed è facile capire subito quale sia la novità del caso, senza perdere ore per scoprire quale sia la porta finalmente sbloccata.




In alcune situazioni, dovrete usare le mani, dal momento che le armi da fuoco risulteranno inutili. Fortunatamente, il sistema di combattimento è piacevole, pur se lontano dall'eccellenza.


Dopo cinque anni, ci aspettavamo che i giochi di luce venissero migliorati.

HAI PAURA DEL BUIO? NO, IL BUIO HA PAURA DI ME!

Una delle peculiarità di Riddick è la capacità di vedere al buio. Quando l'eroe sarà avvolto dalle tenebre, basterà premere un tasto per fargli togliere gli occhiali protettivi e "amplificare la luce" (un po' come se fosse un gatto): comodo per tendere agguati, ma anche per muoversi di nascosto fra gli oscuri corridoi della Athena. Avremmo apprezzato, però, la libertà di mandare in pezzi le fonti d'illuminazione, in stile *Thief*, caratteristica che avrebbe dato maggior spessore alle sezioni stealth.

longevità da record, per lo meno se avete giocato il precedente episodio. Messi insieme, *Butcher Bay* e *Dark Athena* richiedono una quindicina d'ore, quindi siamo nella media dei tanti FPS usciti negli ultimi anni.

Ci teniamo a sottolineare, poi, che il salvataggio veloce (o quick save) non è disponibile. Questo perché il gioco ha un eccellente sistema di punti di salvataggio automatici, tutti molto ravvicinati, che non vi faranno mai perdere la pazienza. Quando verrete eliminati, nella peggiore delle ipotesi dovrete ripercorrere un paio di minuti del livello in corso.

Tirare delle somme non è banale: *Assault on Dark Athena* ci ha coinvolto parecchio e la giocabilità è decisamente elevata. Purtroppo, la scarsa I.A. è un problema di non poco conto e l'ottima atmosfera viene rovinata dal ridicolo comportamento degli avversari. Bisogna poi considerare che è a tutti gli effetti un gioco di cinque anni fa con una manciata di livelli in più, venduto a una quarantina di euro. Il motore è il medesimo e le migliorie grafiche non fanno cadere la mandibola. Se avete già completato *Escape From Butcher Bay* e non avete il poster di Vin Diesel in camera, forse è meglio pensarci un po', prima di portarsi a casa *Assault on Dark Athena*. Ma se siete dei fanatici di Riddick, adorate l'ironia del personaggio e volete aggiungere un ulteriore tassello alla sua storia (che, ricordiamo, prosegue nelle pellicole "Pitch Black" e "The Chronicles of Riddick"), non dovreste lasciarvelo scappare.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Half-Life 2, Nov 04, 9
Se sono gli sparatutto con la trama a intrigarvi, questo è senza dubbio il migliore esponente del genere.

Thief Deadly Shadows, Lug 04, 8
Chi ama il genere stealth, troverà nel terzo capitolo di *Thief* una vera perla, soprattutto se si possiede un buon impianto audio multicanale.

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Starbreeze** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://atari.com/riddick/**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, connessione a Internet**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, connessione Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Protagonista d'eccezione
- Ottima giocabilità
- Vario

- I.A. non all'altezza
- Breve, se si considera solo il nuovo episodio
- Graficamente migliorabile

Assault on Dark Athena **è interessante, ma non offre novità di spicco rispetto al capitolo precedente; quasi fosse il "disco aggiuntivo", ben fatto, di un gioco del 2004. Se non avete provato il primo capitolo, però, ve lo consigliamo: potreste rimanere piacevolmente sorpresi.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	INNOVAZIONE	I.A.
7	8	9	9	6	4





Alcune apparizioni spettrali sono mostrate con sequenze in bianco e nero molto suggestive.



Incontrare qualcuno apparentemente ancora "vivo" è sempre il preludio a qualcosa di pessimo...

GENERE: SURVIVAL HORROR

CRYOSTASIS

Paura e delirio tra i ghiacci.

IN ITALIANO

***Cryostasis* è distribuito nel nostro Paese in formato DVD, completamente tradotto e doppiato: confezione, manuale, testo su schermo e dialoghi. L'adattamento è molto buono, e non abbiamo riscontrato svarioni gravi nella traduzione. Anche il doppiaggio è professionale, ma i personaggi più importanti (tratteggiati in modo semplicistico) e gli eventi della trama non costringono nessun attore a rispolverare il proprio repertorio shakespeariano. Complessivamente, una versione italiana degna di lode.**



SIAMO nel 1981, nelle desolate distese oltre il Circolo Polare Artico, dove il vento stesso pare impregnato di una malvagità senza nome e il freddo uccide più rapidamente di ogni arma creata dall'uomo.

È qui che il rompighiaccio russo a propulsione nucleare Vento del Nord e il suo equipaggio hanno incontrato una fine terribile e incomprensibile. Ed è qui che il meteorologo Alexander Nesterov (ovvero, colui che interpreteremo in *Cryostasis*) s'imbatte nell'immenso e silente sepolcro d'acciaio intrappolato tra i ghiacci. Nelle sue viscere congelate, Alexander inizia ben presto ad accorgersi che "qualcosa" pare ancora dimorare tra i corridoi abbandonati e le immense sale piene di claustrofobici macchinari del Vento del Nord... qualcosa di profondamente malvagio, il cui effetto sui corpi e le menti dello sfortunato equipaggio non è stato interrotto neppure dalla morte.

Paragonato, erroneamente, a *Bioshock*, probabilmente a causa delle similitudini nel presupposto di partenza (uno sconosciuto arriva in un luogo isolato un tempo brulicante di vita, e deve scoprire quali eventi ne hanno causato l'orrenda fine), *Cryostasis* è in realtà un "survival horror" in prima persona dalla giocabilità molto convenzionale, e più vicino a titoli come *Dead Space* o *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. Il percorso da seguire all'interno della Vento del Nord è, infatti, totalmente lineare, e punteggiato da scontri con creature, risoluzione di semplici rompicapi (la maggior parte dei quali legata alle apparecchiature ancora funzionanti del vascello) e... altro.

Tale "altro" è legato a un potere particolare di cui Alexander è in possesso, chiamato Eco Mentale. Durante la sua odissea nella rompighiaccio, il meteorologo si imbatte, di tanto in tanto, in cadaveri di persone che, intuiamo, "sono morte prima che fosse giunto il loro momento" – ovvero per le quali solo una sfortunata sequenza di eventi e azioni, magari anche coraggiose, ha portato alla misera fine. Il talento peculiare di Alexander gli permette, in tali casi,

> "Potremo entrare nei ricordi dei morti e alterare il loro destino"

di entrare in sintonia con i ricordi del cadavere, viaggiare nel tempo fino al momento della sua morte, e cercare di cambiare gli avvenimenti che l'hanno causata. All'atto pratico, come giocatore ci troveremo nei panni dello sfortunato membro dell'equipaggio e dovremo cercare di capire dove ha sbagliato e cosa fare per evitarlo; ciò può avere un effetto concreto sul presente, in quanto accade che, cambiando il passato, modificheremo anche la situazione attuale.

Questo potrebbe permetterci di superare un passaggio di *Cryostasis* apparentemente senza uscita. In altri momenti, invece, l'Eco Mentale consentirà ad Alexander di rivivere da spettatore alcuni degli eventi precedenti la fine della Vento del Nord, e di cercare di saperne di più sul disastro.

Fin qui, il gioco. Resta da aggiungere che non tutti i membri dell'equipaggio della rompighiaccio sono ora "spiriti inquieti": alcuni sono diventati, invece, "cadaveri ambulanti inquieti" e, purtroppo, "solidi e concreti", i cui corpi sono stati orrendamente alterati

CALORE VITALE

Cryostasis utilizza un sistema unico per gestire la salute del protagonista. In basso, a sinistra, abbiamo due indicatori: il primo è riferito alla temperatura ambientale, mentre il secondo al nostro livello di salute – che coincide con il calore corporeo. Alexander recupera salute riscaldandosi presso una delle numerose fonti di calore ancora presenti sulla nave (grazie, immaginiamo, alla durata delle pile atomiche che la alimentavano) ma, e questo è un fatto importante da ricordare, la perde gradualmente ogni volta in cui si trova in un luogo dove la temperatura esterna è inferiore al proprio calore corporeo. In queste situazioni, infatti, vedremo l'indicatore di salute del personaggio decrescere lentamente, fino a raggiungere il punto di equilibrio con il freddo che lo circonda. In alcune aree della Vento del Nord particolarmente esposte agli elementi, non solo ci troveremo ad affrontare mostri e altre sfide sorretti da pochi punti ferita, ma, se il freddo sarà davvero elevato, rischieremo addirittura di morire in pochi secondi a causa dell'esposizione allo stesso. Alcune situazioni estreme, come cadere in acqua, causeranno la morte istantanea per ipotermia.



La tensione tra il capitano e il suo secondo può essere stata tra le cause della fine terribile della Vento del Nord.



Molte immagini del gioco sono fortemente simboliche, e la loro interpretazione è lasciata al giocatore.

PC CONGELATO

Oltre ai problemi con il motore grafico descritti in queste pagine, abbiamo riscontrato almeno due bug seri nella nostra versione di *Cryostasis* (la 1.02). Il primo è che talvolta, dopo avere recuperato la propria salute riscaldandosi, il protagonista rimane con entrambe le mani bloccate in avanti con i palmi verso il basso; il risultato è che non possiamo più usare nessun tipo di arma e, di conseguenza, combattere. L'unica soluzione è ricaricare un salvataggio effettuato *prima* che tale inconveniente si verificasse. Il secondo problema, assai più serio, è un errore che può apparire quando si fa partire il gioco, e che ci informa che i driver PhysX non sono installati correttamente. Quando ciò accade, la procedura per permettere al programma di funzionare di nuovo è, per quanto abbiamo potuto stabilire, una sola: disinstallare i driver e reinstallarli. Vale la pena di notare che, al verificarsi di tale errore, abbiamo provato a far partire altri titoli che si avvalgono della tecnologia PhysX (come *Frontlines: Fuel of War* e *Mirror's Edge*), i quali ci hanno confermato come i driver stessero funzionando correttamente.





Molti dei "ricordi" percepiti dal protagonista hanno una qualità onirica, quasi da incubo.



da molteplici mutazioni e contro i quali dovremo combattere usando una varietà di armi – dalle asce ai fucili. Malgrado le premesse siano intriganti, i problemi di *Cryostasis* sono molteplici e il primo è l'incredibile pesantezza del motore grafico. Il gioco riesce a mettere in affanno PC su cui *Crysis* o *Bioshock* girano come il velluto – senza, in compenso, mostrare un livello di dettaglio comparabile a quello dei titoli menzionati. A peggiorare la situazione c'è il fatto che la grafica rallenta *ulteriormente* quando sulla scena appare qualche avversario, ovvero il momento in cui la prontezza di riflessi del giocatore dovrebbe essere al massimo. Stiamo parlando di situazioni in cui, durante un combattimento, non si parla più di fotogrammi per secondo, ma, letteralmente, di secondi per fotogramma. Tali situazioni rendono la morte del protagonista pressoché certa, al punto che, almeno in un paio d'occasioni, per superare un nemico siamo stati costretti ad andare sul pannello delle opzioni e ridurre tutto al minimo – almeno per la durata dello scontro. In più, sospettiamo che *Cryostasis* soffra di una non corretta gestione della memoria (o "memory leak"); giocando a lungo, infatti, ci si accorge di come la grafica tenda progressivamente e irreversibilmente ad appesantirsi. Tale problema pare presentarsi con frequenza maggiore in quei segmenti di gioco in cui ci troviamo a dover ricaricare spesso dal salvataggio precedente – magari perché ripetutamente sconfitti da un "boss" particolarmente tosto. In questi casi, quando la situazione si fa davvero insostenibile, l'unica soluzione è uscire completamente dal gioco, per poi rientrarci: "magicamente" ritroveremo un livello di fluidità accettabile – almeno per un po'.

Visivamente, malgrado l'impegno profuso nei dettagli, *Cryostasis* mostra una notevole ripetitività. La Vento del Nord sarà anche una nave immensa, ma il suo interno sembra essere costituito da locali tutti uguali: tubature, scalette, paratie... di nuovo tubature, scalette, paratie... finché non ci si imbatte in qualcosa di peculiare, come l'infermeria o la piattaforma dell'elicottero di bordo. Tali locali, però, sono spesso utili come scena di uno dei summenzionati "flashback", e poco altro. Più avanti, raggiunti i ponti superiori, a valvole e tubature si sostituiranno banchi di lavoro e cuccette, senza che ciò risolva il problema della monotonia.

Anche la struttura di *Cryostasis* è alquanto ripetitiva: avanzare, combattere con una "creatura", curarsi presso una fonte di calore, avanzare di nuovo. I mostri dovrebbero "balzare fuori all'improvviso" e iniziare sequenze di "azione adrenalinica". In realtà, il più delle volte in tali occasioni l'azione si ferma proprio, mentre l'hard disk lavora come un matto e la sorpresa va a farsi benedire. I movimenti di Alexander nelle situazioni più frenetiche sono goffi e al limite dell'ingestibilità; estrarre, caricare e puntare un'arma da fuoco è un processo così macchinoso che, nella maggior parte dei casi, i nemici farebbero in tempo a organizzare – e finire – una partita a "Risiko" (incluso il tradizionale litigio sul risultato) prima che il nostro impedito eroe sia finalmente in grado di sparare un colpo nella loro direzione. Vi assicuriamo che non stiamo scherzando. In più, abbiamo già accennato ai rallentamenti che avvengono in queste occasioni?

Le sezioni in cui si cerca di salvare i membri dell'equipaggio alterando il loro destino rompono tale monotonia, anche se spesso risultano essere soprattutto dei

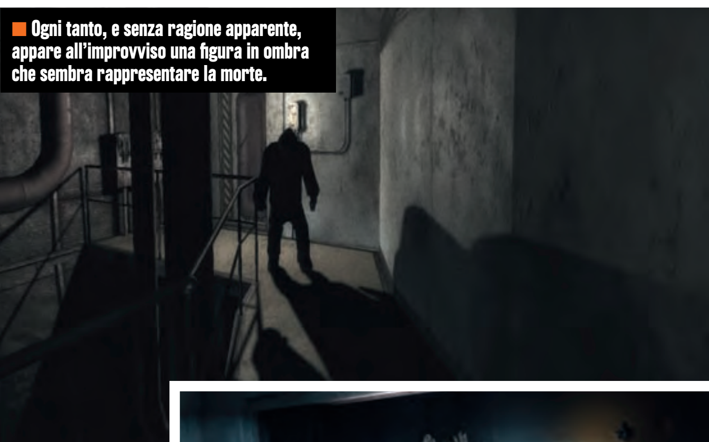
FISICA LIQUIDA

Cryostasis è il primo titolo a sfruttare il motore di leggi fisiche NVIDIA PhysX per gestire in modo iper-realistico il comportamento dell'acqua nel gioco (al punto che è stato anche pubblicato un tech demo). La nostra opinione al riguardo è: sarà anche vero, ma non ha aggiunto granché. Certo, vedere il ghiaccio sciogliersi e trasformarsi in acqua che scorre realisticamente su superfici di vario tipo è interessante, ma, sospettiamo, anche una delle cause della pesantezza complessiva del motore grafico. Se è così, avremmo volentieri rimandato la "nuova frontiera liquida" a un'altra volta, in cambio di una migliore giocabilità.

ROSSO È BENE

Il rosso, nella nostra cultura, è quasi universalmente considerato segnale di pericolo. In *Cryostasis*, però, esso è spesso collegato alla presenza di fonti di calore (e quindi di vita) e diviene una presenza positiva. I progettisti hanno dunque esteso tale concetto a molti altri elementi del gioco: la presenza d'illuminazione rossa, per esempio, indica un'apparecchiatura da attivare, la posizione di oggetti interessanti e, nelle aree più intricate, la direzione da prendere per proseguire nel gioco. Questo vale anche per le fonti di luce bianca (come lampade da tavolo o fotoelettriche). Il blu, al contrario, indica spesso la presenza del gelo, dunque di un pericolo potenzialmente mortale. Unica eccezione: armi e munizioni di riserva sono evidenziate da scariche elettriche blu.


Uno degli aspetti migliori del gioco è come lo stile grafico cambi in base ai "ricordi" in cui siamo immersi.


Ogni tanto, e senza ragione apparente, appare all'improvviso una figura in ombra che sembra rappresentare la morte.


Le armi da fuoco sono utili. Peccato, però, che disponiamo di un volume di fuoco più lento di un film svedese.



rompicapi in cui, andando per tentativi, si cerca di comprendere la sequenza di cose "giuste" da fare. Fortunatamente, tali sequenze sono collocate abbastanza intelligentemente nel fluire della trama, così da dare, al tempo stesso, un elemento in più per capire il destino dei marinai della Vento del Nord e uno stimolo al giocatore per proseguire e imbattersi nella successiva.

Seguire l'intreccio di *Cryostasis*, alla fine, rimane comunque la parte più interessante del gioco. Cosa sia davvero successo sulla Vento del Nord e quali siano le cause del "ritorno" del suo equipaggio in forma di zombi e spiriti è lasciato, in buona parte, all'interpretazione del giocatore. Si potrebbe dire che *Cryostasis* è un gioco molto "russo", ovvero che si limita a descrivere con distacco analitico una serie di eventi, lasciando saldamente a noi l'onere di comprendere (o meno) quale sia il loro nesso.

Cryostasis, alla fine, non è tanto un brutto gioco, quanto un'occasione mancata. A un'atmosfera tutto sommato riuscita (cui contribuisce un comparto sonoro fenomenale) e ad alcune idee interessanti non corrisponde, purtroppo, una realizzazione all'altezza. È stato frustrante essere stimolati a procedere per vedere come la storia si sarebbe sviluppata solo per accorgersi che, a tale scopo, occorreva combattere non tanto con i nemici del gioco, quanto contro i suoi problemi tecnici.

Trascorrere più tempo a guardare una schermata di caricamento che a lottare contro un nemico non è la nostra idea di divertimento e, purtroppo, la più grossa paura che *Cryostasis* riesce a incutere è che stiamo per trovarci un'altra volta in una di queste situazioni. In definitiva è un gioco consigliato, ma, in mancanza di patch, solo a chi ha *molta* pazienza. Peccato.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Cold Fear, Giu 05, 7
Senza dubbio, il tema "navi russe abbandonate" deve essere molto popolare tra i survival horror, visto che è proprio su un'altra di esse che si ritrova il protagonista di questo discreto titolo di Ubisoft.

Dead Space, Dic 08, 8 ½
Un'altra immensa nave abbandonata e un altro coraggioso che deve affrontarne gli orrori... ma questa volta siamo nello spazio profondo, impegnati a svelare cosa ha trasformato un vascello minerario nell'Inferno.

FIABE DEL LONTANO NORD

La trama di *Cryostasis* è accompagnata dalla narrazione parallela di un classico racconto russo di fine Ottocento: "La Vecchia Izergil", dello scrittore Maxim Gorky. La storia narra della fuga di un popolo del nord, ridotto in schiavitù dal nemico, verso le profondità di un'antica foresta; degli orrori incontrati tra gli alberi antichissimi e della spaccatura che si crea tra i suoi membri e l'eroe che li guida, quando alcuni iniziano a pensare che tornare a servire come schiavi sia meglio che affrontare ciò che dimora tra le tenebre che li circondano. La fiaba è molto bella e narrata, attraverso una serie di "cartoline" sparse per la nave, con illustrazioni in stile impressionista di grande effetto. Ovviamente, scoprire quale collegamento esista tra la storia della Vento del Nord e la fiaba (in particolare, con il gesto finale dell'eroe di quest'ultima) è lasciato all'interpretazione del giocatore.



info ■ Casa **1C Company** ■ Sviluppatore **Action Forms/505 Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 34,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.cryostasis-game.com/**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2 GHz, 1GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 5 GB HD, DVD-ROM**
- Sis Cons **CPU dual core 3 GHz, 4 GB RAM, 2 GeForce (con supporto CUDA) 512 MB RAM in SLI**
- Multiplayer **No**

+
- Trama non semplice, ma intrigante
- Interessante sistema di "visione del passato"
- Ottimo comparto sonoro

−
- Grafica pesante e diversi bug
- Ambientazione e giocabilità ripetitive
- Sistema di combattimento frustrante

Una trama interessante e un'atmosfera coinvolgente nella sua desolazione sono compromesse da bug, problemi tecnici, livelli e giocabilità troppo ripetitivi, oltre che da un sistema di combattimento frustrante. Se avrete pazienza, completare il gioco vi gratificherà di un'esperienza narrativa non comune.

6 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIVELLI
6	8	5	7	8	5



In giro per la città, troverete molte gare e incarichi secondari.



Niente è più "gangsta" di un appartamento con arredi di lusso: datevi da fare!

GENERE: AZIONE IN FREE ROAMING

SAINTS ROW 2

Il crimine di Volition si compie sui nostri monitor.

IN ITALIANO

I dialoghi di *Saints Row 2* non sono doppiati in italiano. Tutto il parlato, però, è stato tradotto e sottotitolato, permettendo a chiunque di godersi il gioco.



CHECKPOINT

Durante le missioni ci sono dei checkpoint, che vi eviteranno la fatica di ripetere la parte iniziale delle missioni più lunghe. Ottima idea!

RISPETTO!

Per progredire nella trama bisogna sbloccare le missioni principali, guadagnando rispetto con furti, uccisioni e incarichi secondari. La progressione è naturale, e la curva di difficoltà è ben calibrata.

ATTENZIONE!

L'installazione richiede un'attivazione online, da farsi necessariamente attraverso Steam, anche nel caso si possieda una versione pacchettizzata di *Saints Row 2*.

OGNI volta che esce un episodio della serie di *GTA*, sono tanti i giochi che si devono confrontare con gli standard imposti da Rockstar.

Il primo *Saints Row* debuttò in un momento in cui *GTA IV* era ancora lontano e *San Andreas* iniziava a invecchiare, placando così la richiesta del pubblico di giochi in free roaming. Il lavoro svolto da Volition, ai tempi, valse a *Saints Row* il titolo di "miglior imitatore di *GTA*", ponendo delle buone premesse per la realizzazione di un seguito.

Ora *Saints Row 2* è arrivato, e si trova davanti un panorama totalmente diverso rispetto a quello di due anni fa. *GTA IV* è uscito e, pur avendo suscitato un polverone di critiche e di discussioni, ha di fatto ridefinito i canoni di un genere molto amato, ma che iniziava a mostrare i primi segni di stanchezza.

Per *Saints Row 2* è come se *GTA IV* non fosse mai esistito. La formula è la solita, e cala il giocatore in un ampio scenario da esplorare liberamente, proponendo missioni principali e secondarie, e alternando sezioni di guida, furti d'auto e sparatorie assortite. Il tutto mantiene la natura chiassosa e lo spirito trasgressivo del primo episodio, e incoraggia il giocatore a seminare il panico in città e a investire/bruciare/fare esplodere qualunque cosa si muova. Le sequenze d'intermezzo raccontano una trama che non si prende troppo sul serio, e i dialoghi (non doppiati in italiano), sono sboccati e divertenti. Siamo lontani anni luce dalle storie d'immigrazione e dall'oscuro passato di Niko Bellic e della sua Liberty City, e questa differenza si riflette anche nel sistema di gioco.

Ignorando la virata verso il realismo di Rockstar, Volition ha dato vita a delle meccaniche estremamente basilari. Il modello di guida è più semplice che mai, con auto che si muovono come ferri da stiro e curvano come dei go kart, e le sparatorie sono vecchia scuola, senza sistemi di copertura o particolari innovazioni. La polizia tende a essere più permissiva e gli inseguimenti sfociano puntualmente in un tripudio di incidenti in stile "The Blues Brothers". Le missioni ripropongono spesso la stessa struttura (recarsi dal punto A al punto B, affrontare una sparatoria, fuggire dalla polizia), ma la buona varietà degli scenari salva *Saints Row 2* dal rischio di risultare noioso e ripetitivo. Del resto, cercando bene, si trovano incarichi secondari sfiziosi e fuori dal comune, che spezzano con efficacia il classico trantran di questo genere. Grande attenzione è

> **"Per *Saints Row 2* è come se *GTA IV* non fosse mai esistito"**

posta anche sulla personalizzazione, che consente di scegliere sesso, aspetto e look del proprio personaggio, investendo soldi anche per migliorare il suo stile di vita comprando televisioni, mobili di lusso e vari pezzi d'arredamento, così da rendere i rifugi più belli e accoglienti. Guardando bene, poi, si trovano chicche come il minigioco dedicato agli zombi, accessibile da varie TV, che propone delle meccaniche ridotte all'osso, ma piacevoli, ottime per spezzare l'azione per un paio di minuti. Non c'è niente di trascendentale, ma l'immediatezza del sistema e le esagerate dosi d'azione che animano la città danno vita a una formula funzionante, con un suo equilibrio interno e una sua precisa identità.

Queste scelte degli sviluppatori, pur non essendo al passo coi tempi, potrebbero andare a genio ad alcuni giocatori,

CRIMINE ORGANIZZATO

Saints Row 2 propone una valida modalità cooperativa, che naturalmente soffre degli stessi difetti della sua controparte single player. Seminare il panico insieme a un amico è divertente, in ogni caso, ed è sicuramente il lato migliore dell'ultima fatica di Volition. Dimenticabile, invece, il multiplayer competitivo: i server sono poco frequentati, le modalità sono poco bilanciate e il lag crea visibili problemi.









Personalizzare il proprio criminale (oppure la propria criminale) è molto divertente.



METTERCI UNA PEZZA

Durante la stesura di questa recensione, Volition ha pubblicato una patch che avrebbe dovuto sistemare molti dei bug riscontrati dagli utenti. Anche dopo l'installazione dell'aggiornamento, però, le prestazioni continuano a essere scarse e il livello di "pulizia" del gioco è ancora di gran lunga sotto la media. Volition deve lavorare più seriamente, se vuole che il suo prodotto raggiunga un livello adeguato al mercato dei PC. Considerando lo stato attuale, però, ci sembra poco probabile che una patch risolva i problemi legati alla scarsa ottimizzazione di *Saints Row 2*.





Il minigioco con gli zombi è uno spasso, nonostante la sua grafica primitiva.



È possibile raccogliere da terra ogni tipo di oggetto, per darlo in testa ai propri nemici.

CRUISE CONTROL

Come sulle auto americane, in *Saints Row 2* è disponibile un sistema di cruise control, per fissare una velocità senza bisogno di premere l'acceleratore. È una funzione comoda durante le sparatorie.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE?

Saints Row 2 non è popolato da individui molto intelligenti. Sia i vostri alleati, sia i vostri nemici si muoveranno in maniera spesso poco sensata e presteranno il fianco a tutti i vecchi trucchetti da videogiocatori.

specialmente a quelli che in questo genere di titoli cercano uno svago rapido, violento e spensierato. Il crimine di Volition è un altro, e riguarda gli aspetti tecnici della conversione da console. Anche su PC potenti, che superano di gran lunga i requisiti minimi e persino quelli "consigliati" dichiarati dalla confezione, le prestazioni sono scattose e minano la giocabilità, specie quando si è alla guida.

E il problema è che non siamo alle prese con una grafica da *Crysis*: per gli standard dei PC, *Saints Row 2* è appena sufficiente, e anche con le impostazioni al massimo deluderà la maggior parte dei giocatori. Ci sono tanti dettagli e le strade brulicano di vita, ma texture, effetti di luce e modelli poligonali sono mediocri. Anche le animazioni risultano finte e artificiali: pur non essendo disastrose, si salvano per il rotto della cuffia, facendo comunque rimpiangere quanto visto in altri titoli recenti.

Una patch ha già sistemato alcuni dei bug più evidenti, ciò nonostante *Saints Row 2* ha ancora dei gravi problemi, che purtroppo offuscano i suoi meriti in termini di giocabilità, non eccelsi ma senza dubbio degni di nota. Inoltre, considerando che sulla scatola si parla di un Core 2 Duo a 3,2 GHz, con 1 GB di RAM e una scheda NVIDIA della serie 7000 (così recitano i requisiti consigliati), viene da chiedersi come Volition abbia testato il suo prodotto. Su computer decisamente più potenti di quello appena citato, il framerate non riesce nemmeno a stabilizzarsi sui 30 frame al secondo, e i cali di prestazioni mentre si è alla guida sono imbarazzanti.

Si tratta, chiaramente, di un problema di ottimizzazione del gioco, che tra l'altro ci fa dubitare del fatto che una patch "magica" possa fare il miracolo in futuro.

È un peccato, perché, a parte tutto, *Saints Row 2* sa divertire e avrebbe potuto offrire una valida alternativa alla nuova serietà di *GTA*.

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

Grand Theft Auto IV, Nat 08, 9
L'ultimo controverso capolavoro di Rockstar. Da non perdere per gli appassionati del free roaming.

Grand Theft Auto: San Andreas, Lug 05, 9
Assomiglia a *Saints Row 2*, ma lo supera sotto molti aspetti.

info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Volition** ■ Distributore **THQ** ■ Telefono **02/89418552** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.saintsrow.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 15 GB HD, DVD, Connessione a Internet (per l'attivazione via Steam)**
- Sis Cons **CPU 3,2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Meccaniche immediate
- Caotico e scanzonato
- Personalizzare è divertente

- Grafica mediocre
- Prestazioni basse
- Molti bug

Una conversione mal realizzata per un gioco un po' arretrato, ma divertente. La buona giocabilità di *Saints Row 2* è rovinata dalle scarse prestazioni e dalla resa grafica sotto la norma. È difficile sperare che la situazione si risollevi con una patch.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
5	7	7	7	6	6


Gli effetti particellari delle esplosioni lasciano a bocca aperta.


Il nuovo motore grafico Gepard3 proietta sullo schermo effetti degni di un film.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

CODENAME: PANZERS – COLD WAR

La Guerra Fredda si infiamma. Storia già raccontata o fondamenta per un buon RTS?

IN ITALIANO

I testi a video di *Cold War* sono interamente tradotti nella nostra lingua, ma le parti recitate non sono doppiate: bisogna accontentarsi dei sottotitoli.



NEGLI anni della Guerra Fredda (dal 1947 al 1989), le tensioni tra Stati Uniti e Unione Sovietica non culminarono mai in uno scontro diretto, ma quella minaccia è un tema ricorrente nella fantapolitica.

Lo scenario ipotizzato dagli autori di *Codename: Panzers – Cold War* non è dunque inedito, ma non lo era neppure ai tempi di *Command & Conquer: Red Alert* (1996). Il cambio di rotta verso soluzioni narrative dettate dalla fantasia costituisce, tuttavia, la maggiore novità rispetto ai precedenti capitoli della serie *Codename: Panzers*, più fedeli agli eventi della Seconda Guerra Mondiale.

Un nuovo motore grafico anima questo *Cold War* e accende la miccia del conflitto che, in realtà, non scoppiò mai tra le due superpotenze. Ambientazione a parte, il gioco conserva il fascino dei primi due episodi, *Codename: Panzers – Phase One* (2004) e *Phase Two* (2005), apprezzati sia per l'ottima realizzazione tecnica, sia per l'immediatezza ottenuta privilegiando l'aspetto tattico e riducendo ai minimi termini la parte gestionale relativa all'accumulo e utilizzo di risorse. Se il piano originale dell'opera comprendeva una *Phase Three*, poi sfumata a causa delle difficoltà economiche degli sviluppatori StormRegion, la saga è rimasta fedele alla dichiarazione d'intenti contenuta nel suo stesso nome, dando una rappresentazione della guerra coerente alla passione per i carri armati. L'esito di ogni sfida dipende dal corretto impiego dei cingolati (e non solo): è necessario selezionare i veicoli militari che si prestano meglio alle esigenze del proprio stile di gioco (mettendo a confronto parametri quali velocità di manovra ed efficacia offensiva verso soldati o altri mezzi corazzati) ed equipaggiarli adeguatamente.

Non esiste un'unica soluzione strategica, né un assetto che garantisca da solo la vittoria: in certi casi bisogna decidere se trasformare i carri armati in mezzi anfibi, per guadare i corsi d'acqua meno profondi e sorprendere il nemico alle spalle o potenziare le difese e lanciarsi in un attacco frontale. Pur considerando le numerose modifiche che si possono apportare, l'approccio alla partita resta sempre orientato verso l'azione pura, senza mai richiedere né consentire una complessa pianificazione delle mosse.

> "Gli effetti delle deflagrazioni ipnotizzano quanto un balletto di fiamme"

L'accento è posto sulla "spettacolarità" coreografica della guerra e, talvolta, a farne le spese sono proprio credibilità e realismo della simulazione, come quando ci si accorge che l'onda d'urto delle esplosioni non danneggia le unità nelle immediate vicinanze o si osservano soldati attraversare barriere di fiamme senza subire ustioni.

ATTENZIONE! DRM



Il sistema di protezione di *Cold War* richiede una validazione online: è necessaria una connessione a Internet per confermare l'autenticità del software, ma dopo questa verifica è possibile giocare senza problemi. Al momento in cui andiamo in stampa, non sappiamo se *Cold War* sarà legato a un numero limitato di installazioni. Vi consigliamo di controllare bene sulla scatola del gioco, prima di acquistarlo.

UN REPORTAGE DAL FRONTE

Come provetti fotografi di guerra, potremo piazzare delle telecamere in diversi punti dello scenario, associate a comandi rapidi. Per assegnare una visuale a una scorciatoia basta premere "Ctrl" insieme al tasto funzione desiderato (per esempio, Ctrl + F1). Premendo successivamente il tasto prescelto (nel nostro caso, F1), si richiama l'inquadratura. Premendo contemporaneamente "Shift", si apre in una finestra che occupa una ristretta porzione di schermo, ma che può rallentare i sistemi meno potenti aumentando il volume di dati da calcolare.



Ogni elemento scenografico può essere distrutto e il motore di gioco garantisce elevati livelli di realismo nell'applicazione delle leggi fisiche al mondo virtuale: edifici, tralicci e vegetazione cadono a pezzi sia che si trovino sulla traiettoria dei colpi, sia se urtati dai mezzi più pesanti, ma spesso non rimane traccia della loro esistenza, in quanto le macerie scompaiono subito. A tal proposito, occorre precisare che, a fini tattici, conta più la presenza di un eventuale riparo, piuttosto che l'assenza di un ostacolo, ma il caos della devastazione non fa rimpiangere il paesaggio incontaminato.

Gran parte della soddisfazione deriva, infatti, dallo spettacolo offerto dalle deflagrazioni e, più in generale, da tutti gli effetti particellari, qui riprodotti con grande cura e degni di una pellicola hollywoodiana ad alto budget. Non a caso, nei filmati introduttivi si colgono i toni epici di una narrazione cinematografica che ricorre a qualche stereotipo e non rinuncia a citare opere più o meno recenti.



I riflessi e le onde sulla superficie dell'acqua sono realizzati magistralmente.



Quando il gioco è in pausa, è comunque possibile studiare il terreno e assegnare ordini.

VISUALI E VISIONI

Livello di ingrandimento e controlli della visuale non permettono ampi spazi di manovra: l'inclinazione sull'asse verticale è troppo vincolata per sbirciare anche solo parte del panorama sacrificato dalla ristretta porzione di mappa inquadrabile. La qualità della grafica, inoltre, scade notevolmente se si scende al di sotto una certa soglia di zoom: animazioni e modelli poligonali mossi dal motore grafico Gepard3 sono più semplici rispetto a quelli gestiti dall'Essence Engine di *Company of Heroes (2006),* sebbene il sistema di illuminazione, insieme a filtri cromatici, distorsioni ed effetti di post elaborazione, mascheri bene l'assenza di dettagli microscopici.





I rinforzi entrano in campo trasportati da un velivolo.

Dai precedenti titoli della serie, *Cold War* eredita l'interfaccia e i menu, pressoché inalterati, e ripropone la presenza di punti di "prestigio". Diversamente dagli strategici in tempo reale di stampo classico, nei quali si estraggono e raffinano risorse per consentire la costruzione di strutture con cui reclutare truppe, il modello di gioco adottato in questo caso utilizza il controllo di zone chiave quale moneta di scambio per acquisire nuove armate, che non si materializzano al termine di un processo di creazione, ma entrano in scena trasportate da un elicottero.

I punti prestigio totalizzati (dominando le zone suddette e completando gli obiettivi) possono essere spesi per acquistare nuove armate e tecnologie più avanzate. Prima di ogni scenario, dopo aver ricevuto informazioni sulla tappa della campagna che si sta per affrontare, bisogna decidere con quante e quali truppe scendere in campo. Le unità sopravvissute accumulano esperienza e abilità speciali, e possono essere impiegate ancora o vendute per aumentare il capitale di prestigio. Poche missioni ruotano attorno al consolidamento di una base operativa da cui poi far partire l'attacco: la maggior parte ha come obiettivo l'intercettazione e l'annientamento delle forze avversarie incontrate, senza scadere in banali sequenze di azione furtiva. Gli edifici controllati non sono concentrati in un'area, ma disseminati per la mappa e l'unico modo per tenere sott'occhio la situazione è "fissare" diverse prospettive (richiamabili anche in finestre), mentre si è impegnati in altre mansioni. Esplorando attentamente il territorio di gioco, si scoprono passaggi segreti (conteggiati come bonus extra) e veicoli abbandonati che possono essere riparati e aggiunti al contingente. Se gli eroi assegnati al nostro plotone muoiono, la partita termina immediatamente, ma questi personaggi aumentano il morale dei commilitoni circostanti, rivelandosi un asso nella manica nelle situazioni più concitate.

Se si scorge un pericolo in un settore dalla parte opposta dello scenario, conviene mettere subito in pausa, per non rischiare d'intervenire in ritardo e assegnare con calma gli ordini, visto che i controlli restano attivi. Grazie a questo sistema, anche ai livelli di sfida elevati è possibile mantenere viva l'attenzione su più versanti, nonostante l'atteggiamento decisamente aggressivo della fazione avversaria.

Qualunque sia la difficoltà che regola il ritmo della partita, il comportamento dell'Intelligenza Artificiale di *Cold War* convince: non occorre indicare alle truppe dietro quale copertura appostarsi, "valuteranno" i nostri uomini quale sia la posizione migliore per rispondere all'aggressione senza mai diventare bersagli immobili. Le incursioni del nemico nel corso della campagna sono spesso eventi predefiniti dagli sviluppatori (scriptati, in gergo), ma le reazioni alle nostre contromisure non sono affatto incoerenti e non si ha la sensazione di marciare contro un esercito tatticamente impreparato.
La campagna single player si articola in

IL GIOCO DELLE CITAZIONI

È possibile udire i soldati che fischiettano il celebre tema de "Il ponte sul fiume Kwai" (1957) o pronunciano "war never changes" (frase tratta dall'introduzione di *Fallout*).
In un filmato, si assiste alla fuga di una spia inseguita da un aereo: la corsa termina con un tuffo in posa plastica identico a quello di "Intrigo internazionale" (1959).
In un altro filmato, il motivetto che accompagna il passaggio di un carretto con cavallo guidato da un anziano ricorda la melodia dell'arrivo di Gandalf ne "Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello" (2001).

IL FREDDO SI PERCEPISCE DAVVERO

Le fasi della giornata si alternano, così come le condizioni meteorologiche, ma condizionano inevitabilmente il comportamento delle truppe, alterandone movimento, campo visivo, gittata e precisione delle armi, eccetera. Una forte nevicata, per esempio, costringe ad accorciare le distanze d'ingaggio col nemico, ma anche ad avvicinare lo zoom per superare la cortina di nebbia che impedisce una chiara visione del campo.

MODALITÀ MULTIGIOCATORE

Oltre alla campagna single player, è possibile affrontare 20 mappe extra da soli (in schermaglia) o in compagnia. Sono disponibili le modalità deathmatch a squadre, dominazione (dei punti strategici) e cooperativa. In fase di recensione non abbiamo potuto testare a fondo il multiplayer, ma appena i server ufficiali si popoleranno, torneremo sull'argomento nella rubrica Next Level, nello spazio dedicato all'Extended Play.

ORIGINI (LINGUISTICHE) DELLA GUERRA FREDDA

Il termine "Guerra Fredda" fu coniato nel 1947 dal consigliere presidenziale statunitense Bernard Mannes Baruch per descrivere le crescenti tensioni tra Stati Uniti e Unione Sovietica, che durante la Seconda Guerra Mondiale erano stati alleati. La definizione fu infine scelta come titolo per un libro del giornalista Walter Lippmann, pubblicato quello stesso anno, ed entrò a far parte definitivamente del vocabolario internazionale.

IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Ott 06, 9
Quasi identico a *Cold War*. La grafica è ancora considerata tra le migliori per un RTS e, quanto a profondità tattica, non ha rivali. GMC lo ha allegato al numero di Natale 2008.

Codename: Panzers – Phase Two, Nat 05, 8
Per irriducibili amanti del connubio tra strategia e mezzi corazzati. E per chi proprio non accetta sconfinamenti nella fantapolitica.



È possibile scegliere persino con quale vernice personalizzare i mezzi.


Alcune unità possono edificare torrette di guardia.


Paradossalmente, un colpo di cannone è poco efficace contro i soldati.


L'ingresso di questo tunnel sotterraneo è solo uno dei tanti segreti da scoprire.

LO SCACCHIERE INTERNAZIONALE

Intrecciando gli argomenti "gioco" e "Guerra Fredda", non può non venire in mente la vicenda di Robert James Fischer, il Grande Maestro Internazionale di scacchi scomparso nel gennaio del 2008. La parabola di "Bobby" Fischer meriterebbe di essere approfondita, ma lo spazio basta appena per menzionare la più celebre e controversa partita di scacchi mai combattuta, nel 1972. Tutto il mondo si fermò per assistere alla sfida tra il giovane e riservato autodidatta, e il campione mondiale Boris Spasskji, punta di diamante della scuola russa di scacchi, fiore all'occhiello dell'Unione Sovietica, insieme alla danza e al circo. Alla pari di un plotone d'esecuzione, la squadra russa era addestrata a giocare per vincere. Dopo un inizio incerto e mille polemiche, Fischer fu il primo e unico americano a conquistare il titolo mondiale. Si dice che dovette intervenire il Segretario di Stato USA per spronare, con una telefonata, il timido e capriccioso talento.

18 missioni, suddivise in quattro atti e, nella maggior parte di queste, si comandano le forze NATO: solo in tre si combatte per il Patto di Varsavia. Al contrario, nelle modalità multiplayer ci si può schierare liberamente anche sotto la bandiera dell'URSS.

In definitiva, la solida struttura di *Codename: Panzers – Cold War* compensa la cornice pseudo storica che fa da sfondo alla vicenda e la realizzazione tecnica conferma le qualità già riscontrate nei passati episodi: il nuovo motore grafico Gepard3 dipinge panorami suggestivi (con un'ottima scelta di colori) e ricorre a tutti (o quasi) gli effetti di ultima generazione, pur risultando scalabile e fluido anche a elevate risoluzioni.

Nemmeno il profilo audio delude, avvolgendo il giocatore con un sonoro potente e ben distribuito su tutte le casse. Atari ha visto giusto ripescando un titolo che rischiava di non giungere mai sugli scaffali: Innoglow, software house che ha terminato lo sviluppo di *Cold War*, è nata dalle ceneri StormRegion, quando quest'ultima è stata costretta a dichiarare bancarotta. Se il progetto fosse naufragato, gli appassionati della serie sarebbero rimasti orfani di uno strategico in tempo reale per molti versi simile ad altri (*Company of Heroes* di Relic in primis), ma unico nel suo genere a dare tanto spazio ai carri armati, che nell'immaginario collettivo esercitano sempre un grande fascino.

Tito Parrello

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Innoglow** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.atari.it**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU Dual Core 1,8 GHz, 1 GB RAM (2 GB con Vista), Scheda 3D 256 MB, 5 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core 2,2 GHz, 2 GB RAM , Scheda 3D 512 MB, 5 GB HD**
- Multiplayer **Internet, LAN**

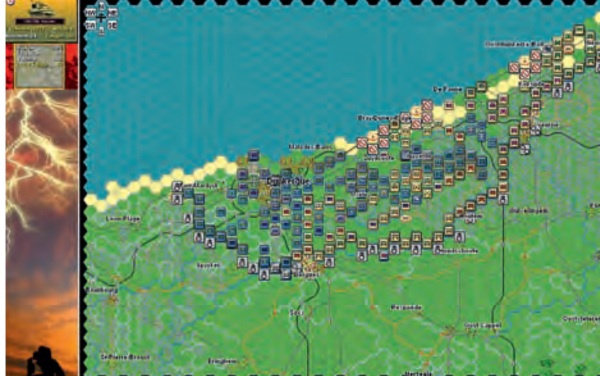
+ Personalizzazione delle unità
+ Effetti particellari fotorealistici
+ I.A. ben programmata

– Livello di zoom troppo limitato
– Campagna quasi tutta dedicata a una fazione
– Trama banale

La storia ideata per questo seguito è un pretesto per scendere in campo a scatenare l'inferno. Nel mezzo della battaglia, *Cold War* sfodera ottime credenziali. È facile che venga voglia di metterete in pausa per ammirare una potente esplosione.

8

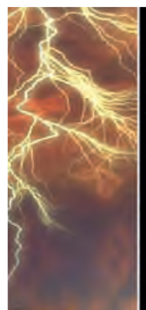
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MAPPE
8	8	8	8	8	8



GENERE: WARGAME

PANZER CAMPAIGNS – FRANCE '40

La campagna di Francia del 1940 secondo HPS Simulations.



■ Alcuni scenari sono dedicati all'invasione dell'Olanda e del Belgio, nel settore nord del fronte.

PARTE della serie di wargame *Panzer Campaigns, France '40* è una ricostruzione a livello tattico/operazionale della campagna che, nel 1940, portò le truppe tedesche a Parigi.

Il gioco si concentra sulla parte realmente interessante dell'invasione, ovvero le azioni di apertura e l'operazione "Colpo di Falce", che, di fatto, concluse la battaglia per la Francia in una manciata di giorni. Ogni turno simula due ore (quattro durante la notte), la scala della mappa è di un chilometro per esagono, mentre le unità rappresentano compagnie e battaglioni. La struttura è a turni, e i giocatori si alternano a muovere e a combattere con le loro forze. Ogni unità possiede un certo ammontare di "punti azione" che vengono spesi per muoversi, sparare, cambiare formazione, assaltare, trincerarsi e così via.

Il problema, con *France '40*, è che il gioco non riesce a simulare completamente i fattori unici che portarono al sorprendente collasso della Francia. Contrariamente a quanto alcuni ancora pensano, l'esercito tedesco non era numericamente superiore alle forze alleate e i suoi mezzi (soprattutto i famosi panzer) erano, in alcuni casi, addirittura tecnologicamente inferiori. Ciò che contribuì in modo decisivo alla vittoria fu una dottrina militare che concentrava le forze corazzate nei punti cruciali e, soprattutto, poneva i loro comandanti a diretto contatto con gli eventi.

> "Non simula le deficienze nei sistemi di comando alleati"

Gli anglo-francesi, al contrario, utilizzavano un sistema di comando antiquato, totalmente superato dalla rapidità della moderna guerra meccanizzata. Inoltre, i tedeschi decisero di concentrare il proprio attacco principale nella regione delle Ardenne, dagli Alleati erroneamente considerata inadatta al passaggio di carri armati. Il risultato fu una totale sorpresa strategica, che portò il grosso delle forze nemiche fuori posizione in Belgio – ove si trovarono intrappolate quando i tedeschi raggiunsero la Manica e chiusero la loro manovra di accerchiamento. Il risultato fu che, anche quando gli Alleati tentarono di reagire alla sorpresa, furono costantemente in ritardo rispetto allo sviluppo degli eventi: ordini venivano inviati ad armate che non si trovavano dove i comandi pensavano, perché le situazioni si erano drasticamente evolute rispetto al momento in cui le direttive erano state elaborate. Per ovviare al fatto che il giocatore dalla parte anglo-francese gode di una consapevolezza e di una capacità di reagire maggiori, sono comunque stati utilizzati diversi espedienti, che delineiamo in uno spazio apposito nella pagina. Ciò che *France '40* simula, invece, è un'ipotetica (e idilliaca) situazione in cui gli Alleati riescono a reagire alle mosse tedesche con la prontezza necessaria, e hanno intuito la manovra tedesca attraverso le Ardenne. Ciò è particolarmente vero se a guidarli c'è un altro giocatore, mentre, per una volta, combattere contro la I.A. (non molto brillante) darà risultati più verosimili.

Vincenzo Beretta



SCENARI E CAMPAGNE

France '40 offre 25 tra scenari e campagne. Queste ultime sono incredibilmente vaste, con i territori di Olanda, Belgio e delle regioni settentrionali della Francia ricostruiti su mappe immense e popolate da centinaia di unità. Se volete intraprenderne una (la lunghezza può raggiungere i 188 turni!), tenetevi da parte almeno un paio di settimane di gioco. Gli scenari a nostro avviso più maneggevoli e interessanti, invece, si concentrano su avvenimenti-chiave, come la cruciale attraversata del fiume Mosa e lo sfondamento a Sedan da parte dei panzer tedeschi. Come abbiamo scritto, il gioco cerca di simulare in parte la "paralisi" dei comandi alleati, sia obbligando alcune unità a restare immobili fino a un certo momento del gioco, sia, nelle partite contro la I.A., costringendo il nemico computerizzato a comportarsi in base ai piani strategici assai poco riusciti elaborati dai comandi anglo-francesi. In alternativa, si possono eliminare tali restrizioni e consentire alla Francia di difendersi con vigore e competenza. Questa opzione è particolarmente soddisfacente se ci si scontra con un altro giocatore. In tal caso, non aspettatevi una passeggiata da parte dei tedeschi.



LINGUA E COSTI

***Panzer Campaigns: France '40* può essere ordinato (come gli altri titoli di questa serie) dal sito di HPS Simulations (www.hpssims.com) al costo di 38 euro più spese di spedizione. La documentazione, molto dettagliata, è online, sia in formato .doc, sia in un utile formato "Help" di Windows. Essa include le istruzioni per un veloce tutorial, il manuale completo, la guida all'editor di scenari e un'analisi della campagna di Francia e delle scelte che sono state fatte dai progettisti per ricostruirla nel modo migliore. Se questa serie vi interessa, potete dare anche un'occhiata alla "Unofficial Panzer Campaigns Home Page" (http://members.shaw.ca/gcsaunders/welcome.html), in cui troverete scenari, nuova grafica per mappe e unità, e molto altro materiale. *France '40* è solo in inglese.**

IN ALTERNATIVA...

The Operational Art of War III,
Ago 06, **8**
L'editor di wargame di Norm Koger, rivisto e ampliato da Matrix Games. Contiene decine di scenari, inclusi diversi sulla campagna di Francia.

John Tiller's Campaign Series,
Set 07, **7 ½**
Dallo stesso autore di *Panzer Campaigns*, un sistema simile simula battaglie a livello più tattico – comprese alcune ambientate durante la conquista della Francia.

info ■ Casa **HPS Simulations** ■ Sviluppatore **John Tiller Games** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 32** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.hpssims.com/Pages/products/PZC/PZC_Sicily/sicily.html**

specifiche tecniche

- Sistema Minimo **CPU 133 MHz, 32 MB RAM, scheda grafica 8 MB, 250 MB HD, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 600 MHz, 256 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro
- Diverse campagne e molti scenari
- Possibilità di esplorare situazioni ipotetiche
- Buona ricerca e documentazione storica

Contro
- Non simula a fondo i problemi degli Alleati
- Campagne quasi ingestibili
- Incompatibile con gli altri titoli della serie

Il sistema di *Panzer Campaigns* ha il pregio di essere molto dettagliato senza perdere di accessibilità, ed è consigliato anche ai principianti. In alcuni casi, però, è più efficace di altri nel simulare la campagna presa in esame, e in *France '40* non è completamente soddisfacente.

6 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
6	5	7	8	6	6





Non mancano scorci evocativi, in alcuni ambienti, come l'ingresso al tempio-casinò di Luxor.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

ANKH – LA BATTAGLIA DEGLI DEI

Giungono al termine le avventure del giovane Assil e della magica Ankh!

TRADUZIONI PROBLEMATICHE

***La Battaglia degli Dei* conserva i dialoghi originali in lingua inglese, con l'aggiunta di sottotitoli in lingua italiana. Il lavoro di traduzione è stato fatto con cura. Purtroppo, però, è presente un frequente errore tecnico nei sottotitoli: quando si prova a combinare un oggetto con un altro elemento del gioco, compaiono le parole "integrazione del contenuto". Per esempio, invece di "usa chiave con porta", apparirà "usa chiave integrazione del contenuto con porta". Non è un problema che vi impedirà di giocare, ma il difetto è evidente e difficilmente ignorabile. Speriamo in una patch che risolva (facilmente, immaginiamo) questo neo del gioco.**



OGNI saga ha un epilogo e, soprattutto, ogni saga pare debba essere una trilogia.

Ankh, serie iniziata con il primo divertente episodio nel 2006 e proseguita con *Il Cuore di Osiride* l'anno successivo, vede la sua degna conclusione in questa terza avventura, *La Battaglia degli Dei*. Fin dal principio caratterizzata da uno stile molto colorato e da cartone animato (ma non per questo poco curato e privo di effetti grafici particolari), la serie ci ha fatto conoscere il giovane Assil, sfortunato protagonista di vicende spesso superiori alle sue possibilità e quasi sempre con il coinvolgimento di alcune divinità dell'antico Egitto, decise a rendergli la vita molto difficile.

Nel terzo capitolo ritroviamo Assil insieme alla moglie Thara, coprotagonista delle peripezie precedenti, nella loro bella casa al Cairo. Una pioggia di meteoriti ne causa l'incendio e dopo essersi salvati, non senza qualche problema, i due scoprono che – causa una particolare congiuntura astronomica – un evento di grande importanza sta per verificarsi: la mitica Battaglia degli Dei, che vedrà i numi principali scontrarsi per decidere chi dovrà essere il dominatore dell'Egitto per i mille anni successivi. Il malvagio Seth, che già ha fatto patire molti guai ai nostri eroi, è il pericolo più grave: una sua vittoria significherebbe la distruzione del paese. La Ankh di Assil, l'oggetto magico di cui il giovane è il portatore ufficiale, all'improvviso si anima e ottiene il dono della parola. L'amuleto è, in realtà, una sorta di prigione in cui è intrappolata l'anima di un dio, l'unico (dice lui!) in grado di sconfiggere Seth nel grande scontro.

Riusciranno Assil e Thara a impedire che lo scontro tra le divinità giunga alle estreme conseguenze? Non senza il vostro aiuto, naturalmente. *La Battaglia degli Dei*, con una certa coerenza, è stato realizzato in maniera molto simile agli episodi precedenti.

Migliorato nei modelli dei personaggi, ora più definiti, e nell'inventario, che vede gli oggetti ruotare lentamente per una più efficace visualizzazione, ha mantenuto tutti i punti di forza che avevano caratterizzato i primi due capitoli della serie, senza per fortuna soffrire dei bachi che, in alcuni casi, hanno infastidito i giocatori del secondo capitolo.

L'avventura si svolge in ambienti molto differenti tra loro: dal palazzo di Assil e Thara fino a Luxor, città dei divertimenti,

> "È affrontabile anche dai giocatori alle prime armi"

ai sobborghi della stessa e, infine, in una dimensione magica dove abitano gli dei. Durante questi spostamenti dovrete gestire le azioni di Assil nella maggior parte delle situazioni. La caratteristica molto pubblicizzata di *La Battaglia degli Dei*, poter controllare contemporaneamente due personaggi, è in effetti presente e ben realizzata, ma si limita al solo primo capitolo del gioco. Di conseguenza, rimane un interessante esperimento sfruttato troppo poco.

Ogni capitolo si articola, generalmente, attorno a una singola situazione da risolvere, con spostamenti in un limitato numero di ambienti e facendo buon uso degli oggetti reperibili in loco, mai molto numerosi: nell'inventario, non ne avrete mai più di una decina tutti insieme. Le

SOPRA E SOTTO?

Una delle sequenze più belle dell'avventura vedrà Assil alle prese con un luogo stranissimo, dove i concetti di "alto" e "basso" saranno stravolti. Scopo della prova: uscire dalla stanza prima di diventare matti come l'unico personaggio che sembra risiederci da tempo. Quando penserete di aver tentato tutto e di non riuscire più a proseguire, fatevi una bella passeggiata...





Il tempio di Luxor è stato trasformato in un casinò: con tanto di slot machine in stile.





La candela che c'è dentro è completamente consumata.

Le ambientazioni sono molto colorate e disegnate con uno stile piacevole.



Assil dovrà visitare anche il mondo delle divinità nordiche a causa di un sabotaggio di Seth. Riuscirà a tornare in tempo?

COLLABORAZIONE

Nel corso del primo capitolo di *La Battaglia degli Dei*, potrete gestire sia Assil, sia la moglie Thara, spostandovi da un personaggio all'altro in qualsiasi momento e scambiando oggetti tra gli inventari dei due protagonisti, anche a distanza, con un clic del mouse. Svariati enigmi richiederanno la collaborazione tra Assil e la consorte, anche in luoghi diversi l'uno dall'altro. La trovata è vincente, i rompicapi apprezzabili e il sistema tecnicamente valido. Peccato che, dal secondo capitolo in poi, non ritroverete più queste situazioni e comanderete sempre e solo un personaggio alla volta, per lo più Assil.

COME NEI FILM

Al termine dell'avventura, come nei migliori film, seguite lo scorrere dei titoli di coda fino al loro termine: troverete una simpatica scenetta extra. Niente di eclatante, ma è una trovata simpatica. E non chiamate più la Ankh "apribottiglie"!





L'incendio della villa vedrà i due protagonisti collaborare attivamente tra loro, per riuscire a salvarsi.

situazioni sono generalmente abbastanza semplici da decifrare: *Ankh* non è una serie per super esperti alla ricerca di una sfida per le proprie abilità, bensì un'avventura divertente e di difficoltà medio-bassa, affrontabile anche dai giocatori alle prime armi.

Non sono previsti aiuti, ma solo alcune utili opzioni, come quella di evidenziare tutti gli oggetti con cui è consentito interagire e l'eliminazione automatica degli elementi dell'inventario dopo che questi avranno esaurito la propria funzione. Come specificato dal manuale, in nessun caso il giocatore finirà per rimanere bloccato a causa delle sue decisioni. Un possibile punto debole di *La Battaglia degli Dei* è la sua durata: il terzo è il capitolo più breve della serie. Affrontandolo con calma, difficilmente supererete le dieci ore di gioco, pur dedicando il giusto tempo agli enigmi più impegnativi, in un paio di punti della trama.

L'atmosfera brillante, in ogni caso, è ben supportata dai dialoghi, quasi sempre divertenti, e dalle situazioni. Non mancano momenti surreali, come una sequenza su un'isola deserta (in realtà, l'incubo di un Assil ubriaco, con tanto di pollo di gomma!), una stanza molto particolare che non potrà non ricordarvi "Matrix" e la scena forse migliore dell'avventura, ambientata in un luogo che sfida le leggi della geometria, dove per trovare l'uscita non basterà soltanto il ragionamento. Inoltre, in un paio di occasioni dovrete risolvere alcuni enigmi senza seguire le regole bensì... imbrogliando.

Ankh – La Battaglia degli Dei è un'avventura piacevole e con pochi punti deboli, come la traduzione dei soli sottotitoli (le voci rimangono in inglese) e con qualche errore di troppo. Questi, però, non rovinano l'esperienza nel complesso e permettono alle vicende di Assil e della sua Ankh di arrivare felicemente alla loro conclusione.

Roberto Camisana



IN ALTERNATIVA...

Jack Keane – Al riscatto dell'Impero Britannico, Giu 08, **8**
Stile fumettoso per un'avventura lunga, divertente e ricca di omaggi ai classici del passato.

Ankh, Mar 06, **7½**
Il primo episodio della serie è, tra i tre, il più longevo, equilibrato e meglio realizzato.

info ■ Casa **BHV** ■ Sviluppatore **Deadalic** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.ankh-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1 GB HD, Windows XP**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Colorato e ben realizzato
- Situazioni e personaggi divertenti
- Adatto anche ai giocatori meno esperti

- Longevità limitata
- Errori tecnici nei sottotitoli
- Raramente impegnativo

Assil e la sua Ankh tornano, in forma come sempre, per il degno epilogo della divertente serie che li ha visti protagonisti. Un capitolo conclusivo forse un po' breve, ma più che adatto a terminare "l'avventurosa" trilogia.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	8	6	6	6



David McNamara avrà a che fare molto spesso con il portiere dell'albergo.



Tutto inizia così, con una ragazza sbandata che brandisce una pistola sotto la pioggia incessante.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

OVERCLOCKED UNA STORIA DI VIOLENZA

Quanto si può scavare nei ricordi?

OVERCLOCKATO?

I dialoghi delle avventure di David McNamara sono rimasti in inglese come nell'edizione originale, mentre la versione italiana ha i sottotitoli completamente tradotti, permettendo di giocare perfettamente a chiunque. Una scelta particolare è quella di posizionare i sottotitoli sopra le immagini di gioco e non sotto di esse. A dire il vero, noi li abbiamo trovati un po' scomodi da leggere.



UNA ragazza seminuda e in stato di shock si aggira armata per le strade di New York. Questo l'incipit di *Overclocked*, il più recente lavoro degli stessi sviluppatori che ci hanno regalato l'appassionante *The Moment of Silence*, quattro anni fa.

La ragazza non è un caso isolato: altri quattro giovani vengono recuperati nella stessa zona in pochi giorni. Elementi in comune: stato di shock, amnesia totale, assenza d'indizi che ne permettano il riconoscimento. David McNamara, il protagonista di *Overclocked*, è uno psichiatra esperto nei trattamenti per il recupero della memoria e giunge da Washington dopo essere stato convocato per cercare di recuperare i cinque ragazzi. Al suo arrivo, trova una città ben poco accogliente: da giorni la Grande Mela è preda di una tempesta insolitamente violenta; la pioggia è insistente e non sembra intenzionata a terminare. La clinica presso cui i ragazzi sono in cura rasenta il cliché da film dell'orrore e l'incontro con il personale non è da meno. Il professor Young, eminente studioso della precedente generazione di psichiatri, accoglie McNamara come un invasore, un elemento "estraneo" arrivato a privarlo del lavoro perché – forse – più qualificato di lui.

David non si ferma di fronte a questi dettagli. Per lui il lavoro è la cosa più importante: qual è il passato dei cinque giovani? Cosa li accomuna, oltre lo strano destino degli ultimi giorni? La sua professionalità sarà molto importante mentre cercherà di risolvere un mistero che, con il passare dei giorni, potrebbe rivelarsi ben più fitto di quanto sembri a un primo sguardo. A complicare il tutto, la vita privata del protagonista non è rose e fiori e si evolverà in parallelo con le sue vicende lavorative.

Overclocked è un'avventura grafica che non si muove sui binari classici del genere. Nei cinque giorni in cui si sviluppa l'intera vicenda, impersonando McNamara dovrete cercare di risvegliare i ricordi dei cinque ragazzi. La tecnica principale a vostra disposizione sarà l'ipnosi: con l'aiuto di un pendolino e di molta pazienza, dovrete riuscire a risalire alle vicende dei giorni precedenti il loro ritorno. Le memorie dei giovani sono nebulose e, procedendo a ritroso, vi permetteranno gradualmente di ricostruirne il passato: ogni racconto andrà qualche ora in più indietro nel tempo. Presto, gli elementi in comune saranno evidenti: tutti i ragazzi provengono da un unico luogo, che David dovrà individuare,

> "Overclocked non si muove sui binari classici del genere"

anche con l'aiuto di un investigatore della polizia locale.

L'avventura si muove in due mondi paralleli: quello reale dove gestirete la vita di McNamara (divisa tra hotel, clinica e qualche puntata a un bar, durante la sera) e quello dei ricordi, in cui – nei flashback che rappresentano i racconti degli smemorati – dovrete impersonare i cinque durante i loro racconti. I flashback sono, in genere, molto brevi: mini spezzoni d'avventura ambientati in ambienti che si contano sulle dita di una mano, con pochi oggetti e situazioni da gestire.

Se, da un lato, questo semplifica fin troppo la componente classica dell'avventura (gli enigmi sono quasi sempre semplici e l'inventario ben poco sfruttato), la struttura cronologicamente inversa dei flashback crea un'atmosfera

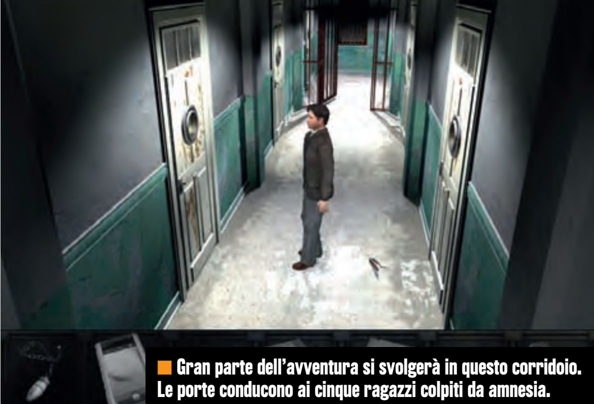
UN MONDO MOLTO BEN DISEGNATO

Come *The Moment of Silence* prima di lui, anche *Overclocked* è stato particolarmente curato nell'aspetto grafico. I fondali sono molto dettagliati e colorati con estrema cura, i modelli dei personaggi sono complessi e non mancano gli effetti grafici: il gioco, infatti, richiede schede con supporto ai Pixel Shader. In compenso, regala particolari quali giochi di fumo, gocce di pioggia che rimbalzano, effetti di luce e onde del mare a livelli che non sono abituali nelle avventure grafiche.









Gran parte dell'avventura si svolgerà in questo corridoio. Le porte conducono ai cinque ragazzi colpiti da amnesia.





I rapporti tra David e il dottor Young non sono dei migliori: tra i due c'è molta rivalità.

QUESTIONE DI TEMPISMO

Alcuni tra i migliori enigmi del gioco sono caratterizzati da situazioni simili: al personaggio che state gestendo (il protagonista o uno dei ragazzi) serve un oggetto, ma, apparentemente, un altro personaggio vi sta osservando e impedisce l'operazione. Non desistete! Fate caso a quanto succede e potreste scoprire che l'azione è ampiamente consentito, basta saper cogliere l'attimo.

DOVE CLICCO ADESSO?

Opzione molto comune nelle avventure recenti, la possibilità di evidenziare a video gli oggetti con cui è consentito interagire è offerta anche da *Overclocked*. In qualsiasi momento, basterà premere la barra spaziatrice per sapere cosa potrete raccogliere e con cosa potrete agire. Molto spesso, oggetti ed elementi dello sfondo "utilizzabili" saranno ben pochi.





Di frequente, le scene che avvengono contemporaneamente saranno visualizzate entrambe, affiancate.

UN AIUTINO DAL PROTAGONISTA

Spesso, vi troverete di fronte a uno dei ragazzi colpiti da amnesia, cercando di capire quale delle registrazioni nel vostro palmare permetterà di risvegliarne ulteriori ricordi e, quindi, di sbloccare la situazione. In breve tempo, noterete che, dopo aver ascoltato una registrazione utile allo scopo, il protagonista sottolineerà la cosa con un sonoro "Mmm...", mentre ascoltando le registrazioni inefficaci rimarrà in silenzio. Fare caso a questo particolare vi aiuterà qualora siate in un momento di impasse e stiate cercando di sbloccarvi procedendo per tentativi.

molto particolare e d'effetto. Come in film come "Memento", è molto strano recuperare la combinazione di una porta ore dopo averla effettivamente aperta usando *proprio* quella combinazione. Oppure ricostruire, nell'intreccio dei racconti dei cinque personaggi, i movimenti degli oggetti chiave che, di volta in volta, passano di mano in mano: voi saprete sempre dove finiranno (avendo già visto il futuro delle vicende), ma non ne conoscerete la provenienza.

Appare chiaro come *Overclocked* sia un'avventura che privilegia la storia narrata rispetto alla struttura vera e propria. Gli enigmi sono spesso ai minimi livelli, ma l'atmosfera e l'intreccio sono ben curati e studiati per appassionare, gradualmente, il giocatore. L'accessorio più utile a vostra disposizione sarà il palmare/cellulare del protagonista: oltre alle telefonate (comunque importanti) e agli SMS che riceverete, lo userete per registrare i dialoghi con i pazienti e, facendoli riascoltare agli altri ragazzi, riuscirete spesso a risvegliare in loro ulteriori ricordi, procedendo nella ricostruzione.

In effetti, questo è forse il punto debole del gioco: nove volte su dieci, per proseguire, dovrete semplicemente trovare quale registrazione abbia effetto su uno dei cinque giovani, ascoltare (ed eventualmente rivivere in prima persona) il suo racconto e riprendere daccapo i tentativi. Un espediente che, affascinante nei primi minuti, rischia di venire un po' a noia nelle ore seguenti. Se consideriamo che, per arrivare al termine della vicenda, occorreranno dalle quindici alle venti ore di tentativi, si capisce come *Overclocked* non sia un'avventura per tutti.

Seria, a tinte fosche e a tratti anche pesante, molto curata esteticamente ma fuori dei canoni classici, *Overclocked Una storia di violenza* è un'avventura molto particolare, da giocare con calma.

Roberto Camisana



IN ALTERNATIVA...

The Moment of Silence, Gen 05, **8½**
La precedente opera dei creatori di *Overclocked*: quasi un capolavoro. È stata allegata da GMC nel numero di maggio 2007.

Fahrenheit, Set 05, **8½**
Simile sotto alcuni punti di vista a *Overclocked*, è un'avventura graficamente impressionante, focalizzata sulla trama.

info ■ Casa **DTP** ■ Sviluppatore **House of Tales** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.overclocked-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D Pixel Shader 1.1, 1 GB HD, Win 2000**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, 5 GB su Hard Disk**
- Multiplayer **No**

- Grafica molto curata
- Buon intreccio dei flashback
- Atmosfera cupa ben realizzata

- Ritmo lento e a volte monotono
- Focus più sulla storia che sugli enigmi
- Non adatto a tutti i giocatori

Una vicenda a tinte fosche ben ideata, che usa l'avventura grafica come metodo di narrazione. *Overclocked* è piuttosto serio e cupo, non adatto a chi cerca un gioco leggero e divertente. Non fosse stato per la ripetitività generale, avrebbe potuto meritare un voto più alto.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	6	7	7	8	6



Anche le immagini che presentano del testo sono state interamente tradotte in italiano. Bel lavoro!



GENERE: AVVENTURA GRAFICA

Nei meandri delle paludi di Ancaria non si nascondono streghe voodoo, ma non mancano certo delle sorprese.

TALE OF A HERO
IL DESTINO DI UN EROE

Avventure e creature leggendarie nella fantastica terra di Aldiara.

IN ITALIANO

La traduzione in italiano di testo a schermo e immagini (per esempio documenti, lettere) è di buona qualità. Il doppiaggio, invece, è stato mantenuto in inglese.



PIRATI, scienziati, fantasmi, investigatori, guerrieri: l'universo delle avventure grafiche pullula di eroi senza macchia e senza paura (o, in certi casi, pieni di macchie e paure) che si cacciano nella situazioni più improponibili, da risolvere lasciando da parte i muscoli e mettendo in moto la materia grigia.

Lo stereotipo che, però, tende a conquistare le simpatie della maggior parte dei giocatori è l'eroe alla Guybrush Threepwood: un po' scalcinato, abbastanza sciocco da ficcarsi nei guai, ma furbo quel tanto che serve per riuscire a tirarsene fuori con ironia.

Erede di questa generazione di eroi, lo sbarbato Olaf è il figlio di un famoso e impavido guerriero delle Eagle Mountains che, rimasto solo al mondo in seguito alla morte di entrambi i genitori, si fa carico di riportare la pace nel suo regno sconfiggendo mostri e salvando principesse in pericolo. Con il risveglio del gigante delle nevi Krugell, infatti, Aldiara si trova in grave pericolo: la creatura vuole vendicare l'uccisione del fratello, avvenuta proprio per mano del padre di Olaf e rapisce la principessa ponendola sotto la custodia di un feroce drago. L'obiettivo è nobile e l'affare serio, ma il nostro Eroe (con la E maiuscola) affronterà tutte le sfide che il destino gli parerà davanti con il sorriso sulle labbra, la battuta sempre pronta e in compagnia di bizzarri personaggi.

Il paragone con il personaggio simbolo di LucasArts non capita a caso: con un pizzico di immaginazione (e qualche dettaglio grafico in meno), *Tale of a Hero* potrebbe riportarci indietro nel tempo di qualche anno, quelli cui fanno solitamente riferimento coloro i quali parlano di "belle avventure grafiche di una volta". Come ci è capitato con altri titoli del genere, infatti, ci troviamo di fronte a un'avventura punta e clicca vecchio stile, con enigmi ben articolati e con un livello di difficoltà adeguatamente bilanciato. La visuale in terza persona, l'inventario a scomparsa sulla fascia superiore dello schermo, e l'assegnazione delle funzioni esamina/agisci al pulsante destro e sinistro del mouse rendono l'esperienza piacevole e divertente, permettendo al giocatore di godersi sia la trama, sia la buona traduzione in italiano di testo a schermo e dialoghi.

A differenza delle avventure grafiche più recenti, gli enigmi proposti non mettono quasi mai in campo abilità logiche particolari, ma richiedono

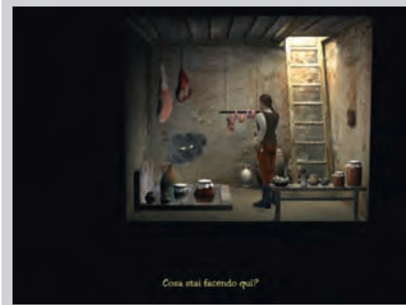
> **"Un'esperienza gradevole per tutti i nostalgici"**

semplicemente la combinazione degli oggetti dell'inventario con lo scenario circostante. Un altro piccolo dettaglio che differenzia la gestione dell'inventario dagli altri titoli, e che modifica solo leggermente l'approccio alla risoluzione degli enigmi, è costituito dall'impossibilità di portarsi dietro tutto ciò che si desidera.

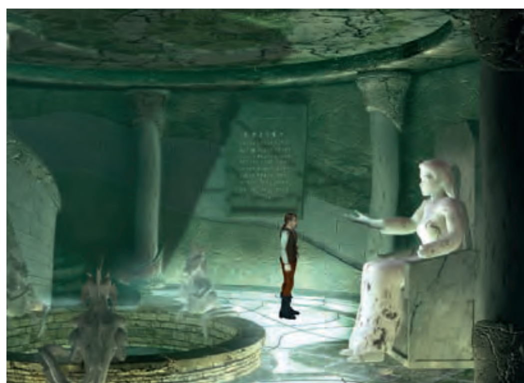
Niente scimmie in tasca, quindi: Olaf non tenterà nemmeno di andare in giro con una scala a pioli, ma la lascerà nel punto in cui l'ha trovata, per poi andarla a riprendere automaticamente al momento opportuno. Come promemoria, però, l'oggetto in questione sarà comunque presente nell'inventario. Questa procedura, da un lato aggiunge un pizzico

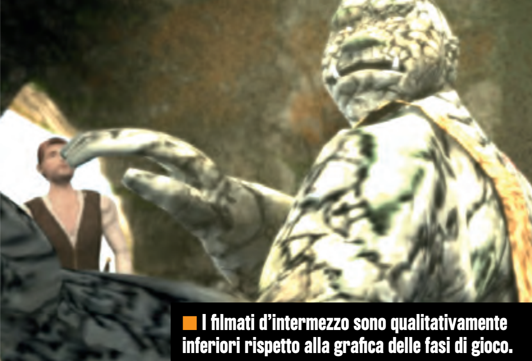
CREATURE AMICHEVOLI (E NON)

Nel corso dell'avventura farete la conoscenza di varie creature più o meno mostruose e affabili: alcune di esse, come Fumoso (il primo essere magico con cui verrete a contatto), si riveleranno degli utili alleati per portare a termine con successo l'avventura.








I filmati d'intermezzo sono qualitativamente inferiori rispetto alla grafica delle fasi di gioco.



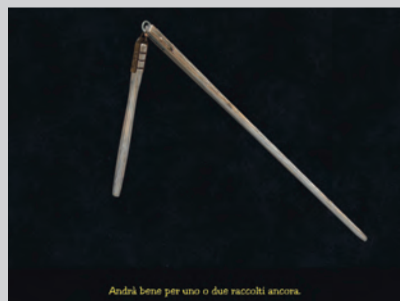

Per esaminare da vicino gli oggetti più importanti, la visuale si sposta in soggettiva.

USA QUESTO CON QUELLO

Tutti gli enigmi di *Tale of a Hero* prevedono la combinazione di uno o più oggetti, e un pizzico di colpo d'occhio. Nel gioco non sono presenti altri tipi di rompicapi che richiedono un particolare utilizzo della materia grigia. Pertanto, l'avventura è decisamente accessibile a tutti.

MEGLIO LASCIARLO QUI...

Se vi siete sempre chiesti come fanno i personaggi delle avventure grafiche a portarsi dietro oggetti enormi come se nulla fosse, la risposta è: non possono. O meglio: non potrebbero, ma lo fanno lo stesso. Olaf, invece, lascerà tutto al suo posto, "ricordandosene" al momento opportuno. Quando sarà il caso di usare un dato oggetto, il personaggio andrà a prenderlo automaticamente, per servirsene e poi rimetterlo a posto. In termini di gioco non cambia granché, ma questa piccola trafila richiederà qualche secondo in più del solito.




Le ambientazioni prerenderizzate in due dimensioni sono ben dettagliate e abbastanza d'atmosfera.

PALUDI E DINTORNI

Al fine di spostarsi agevolmente da uno scenario all'altro, basta raggiungerne l'uscita. Si accede, quindi, alla mappa della regione, su cui sono evidenziate in rosso le zone rese di volta in volta disponibili per l'esplorazione.

di realismo, visto che evita al personaggio di trascinarsi in giro "arnesi" enormi, dall'altro rallenta un po' il ritmo (già di per sé non molto vivace) e distoglie i giocatori più distratti, che rischiano di non ricordare di aver già "raccolto" l'oggetto quando se lo trovano di fronte.

Inventario a parte, la cui "capienza" non può essere annoverata fra i difetti del gioco, ciò che abbassa una valutazione tutto sommato positiva dell'avventura è la già citata assenza di ritmo. Nonostante un'ambientazione potenzialmente stuzzicante e azzeccata, i personaggi si trascinano stancamente da una parte all'altra degli scenari, e anche i momenti più importanti dell'intreccio non vengono sottolineati con la giusta enfasi. Un vero peccato, specie considerando la buona fattura degli enigmi che, con coerenza e linearità, accompagnano Olaf in un viaggio fiabesco ambientato in scenari di ogni vario. All'abbondanza di ambientazioni, che vanno dalle profondità marine a paesaggi innevati, non corrisponde altrettanta ricchezza di dettagli. *Tale of a Hero*, infatti, pecca un po' anche dal punto di vista grafico, specie per quanto riguarda i filmati d'intermezzo, ma, grazie agli altri suoi meriti, riesce a risultare un'esperienza gradevole per tutti i nostalgici appassionati di avventure grafiche che sanno creare la giusta atmosfera e guidarci per mano in un mondo fantastico.

Tra una creatura magica e l'altra, *Tale of a Hero* garantisce almeno una decina di ore di gioco, che scorrono una dopo l'altra senza intoppi. Difficilmente Olaf diventerà un eroe paradigmatico delle avventure punta e clicca, ma il tentativo di riproporre lo stile e lo spirito dei classici del genere va senz'altro apprezzato, così come il prezzo contenuto cui viene proposto il gioco.

Elisa Leanza



IN ALTERNATIVA...

Sam & Max Season 1 e 2, Lug 07 – Giu 08, 7½
Voto cumulativo per le stagioni del ritorno di Sam e Max: due serie da giocare assolutamente, se siete patiti delle avventure vecchio stile.

Broken Sword: L'Angelo della morte, Nov 06, 7½
Un'altra serie classica, che affonda le radici nell'ormai lontano 1996. Garanzia di avventure appassionanti.

info ■ Casa **Adventure Productions/Future Games** ■ Sviluppatore **Future Games** ■ Distributore **Adventure Productions** ■ Prezzo **€ 24,90** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.futuregames.cz/taleofhero/

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 16 MB**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 32 MB**
- Multiplayer **No**

- **Avventura vecchio stile**
- **Enigmi ben equilibrati**
- **Ironico e divertente**

- **Ritmo lento**
- **Grafica altalenante**
- **Manca il doppiaggio italiano**

Un'avventura grafica non particolarmente originale, che ha fatto tesoro degli insegnamenti dei classici del genere per riproporli con discreto successo. Purtroppo, tante buone intenzioni non sono state supportate da ritmo e tecnica adeguati.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	6	7	6	6	7

IN ITALIANO

L'edizione di *eXperience 112* è stata tradotta per quanto riguarda la confezione e il manuale, mentre il programma ha interfaccia e sottotitoli in italiano (il parlato è rimasto in inglese, ma l'attrice che interpreta Lea ha una dizione chiara e comprensibile). Purtroppo le scene d'intermezzo non sono state sottotitolate, rendendo problematica la piena comprensione della trama.



L'interfaccia di *eXperience 112* è una versione meno sofisticata di "Windows".

Un monitor ad alta risoluzione è consigliato, così da aprire su schermo il maggior numero possibile di finestre.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

EXPERIENCE 112

L'avventura per la "Lost Generation" arriva anche in italiano!

LA serie di telefilm "Lost" sta ormai ispirando una nuova generazione di creativi. *eXperience 112*, l'avventura grafica di Lexis Numérique finalmente in italiano grazie a Blue Label, la ricorda non tanto nella trama, quanto nelle atmosfere e nei presupposti.

Un'isola disabitata nel cuore dell'oceano custodisce, in una stretta insenatura, una nave che, dalle condizioni dello scafo e dalla vegetazione che cresce sulle sovrastrutture, pare abbandonata da decenni; all'interno ci sono i resti di apparecchiature scientifiche e laboratori, nonché, in una cabina, una giovane ragazza, profondamente addormentata.

Chi è la fanciulla? Soprattutto, chi siamo noi? Il giocatore, infatti, si trova fin da subito nei panni di un misterioso "osservatore" che, chiuso in un indefinito centro di controllo, riesce a seguire cosa accade nella nave grazie alla rete di telecamere di sorveglianza e a quella dei sistemi di bordo. La nostra amica si risveglia e, dai suoi primi discorsi confusi, scopriamo che si chiama Lea e che, come noi, non ha memoria né del passato, né di cosa sia l'immensa struttura in cui è rinchiusa. La ragazza inizia a interagire con noi proponendo di utilizzare le limitate risorse a nostra disposizione: "annuendo" o facendo segno di "no" con il movimento della camera possiamo rispondere ad alcune semplici domande, mentre accendendo o spegnendo le luci nei corridoi e nelle sale della nave riusciamo a indicarle dove andare. In questo modo, Lea inizia l'esplorazione dell'immenso laboratorio galleggiante, in cerca di risposte su quanto è accaduto e sul nostro stesso passato.

Se siete curiosi di saperne di più sul resto del gioco, vi rimandiamo alla recensione pubblicata su GMC di giugno del 2008.

> "Guideremo la protagonista azionando luci e apparecchiature"

In sintesi, questa avventura ci è piaciuta molto: anche se il sistema di controllo di Lea risulta un po' macchinoso, tale difetto, in un certo senso, fa parte dell'atmosfera propria della curiosa situazione in cui ci troviamo (ovvero, la frustrazione di poter interagire con un'alleata solo in modo primitivo). In compenso, gli enigmi da affrontare sono, nel complesso, abbastanza semplici.

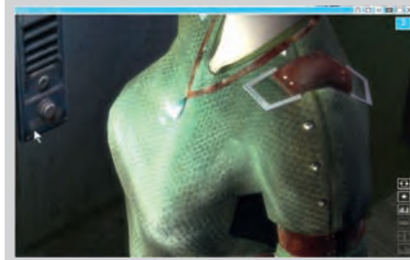
La traduzione italiana, che rende questo bel titolo finalmente accessibile anche ai giocatori del nostro Paese, è molto buona, tranne per un grave e incomprensibile difetto: i filmati d'intermezzo non sono né doppiati, né sottotitolati. Tali filmati non sono indispensabili per risolvere gli enigmi e riuscirete ugualmente a completare il gioco pur senza conoscere l'inglese; essi sono però importanti per comprendere appieno la trama e i misteriosi eventi passati che hanno condotto i protagonisti nell'attuale situazione. E, dal momento che è proprio la trama uno dei principali punti di forza del gioco, non possiamo perdonare tale omissione. Un vero peccato e un abbassamento del voto rispetto all'originale.

Vincenzo Beretta



NIENTE DI SCANDALOSO

Come avevamo scritto nella recensione della versione inglese, la classificazione PEGI di 16+ per *eXperience 112* è eccessiva. Il gioco non contiene scene esplicite di violenza e, per quanto abbiamo verificato completando l'avventura due volte, la protagonista non può neppure morire. Anche il linguaggio è assolutamente "pulito". Un punto che potrebbe distogliere l'attenzione dei più giovani è che le tematiche affrontate sono leggermente complesse. Queste, però, non coinvolgono argomenti discutibili (anche se le azioni di alcuni personaggi malvagi senz'altro lo sono) e possono perfino stimolare la curiosità dei giocatori verso alcuni aspetti della scienza moderna. C'è, in una delle memorie di Lea, una "scena d'amore", vista totalmente in controluce e per nulla esplicita. In sostanza, ribadiamo quanto già espresso in passato: la classificazione PEGI, per questa volta, ci pare un po' esagerata e sarebbe un peccato se essa sbarrasse la strada ai più giovani verso un gioco stimolante sia per la fantasia, sia per la capacità di ragionare.



IN ALTERNATIVA...

Lost: Via Domus, Apr 08, 6
Il gioco ufficiale della popolare serie televisiva è una breve avventura che coglie in pieno le atmosfere dell'isola misteriosa, ma pressoché riservato a chi è già fan della serie.

Culpa Innata, Gen 08, 8½
Non ci sono molte alternative a *e 112*. *Culpa Innata*, però, presenta una frizzante investigatrice e un intrigante mistero che si dipana in un inquietante futuro.

info ■ Casa **Micro Application** ■ Sviluppatore **Lexis Numérique** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 36,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.experience112.com**

specifiche tecniche

- Sis. Min **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1,5 GB HD, DVD-ROM**
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, Scheda 3D 256 MB, monitor con risoluzione di almeno 1280x1024**

Pro
- Trama coinvolgente e ben scritta
- Originale sistema di controllo
- Soluzioni multiple ai problemi

Contro
- Filmati di intermezzo non tradotti
- Interfaccia utente poco funzionale
- Enigmi relativamente facili

Un interessante esperimento che pone il giocatore "nei panni di se stesso". La trama è coinvolgente, ma gli enigmi un po' facili. Buona la traduzione italiana, però imperdonabile la mancanza di sottotitoli nei filmati di intermezzo, che porta a un abbassamento del voto originale.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	8	7	7	8	7





■ Il commercio con i nativi non può mancare in un gioco di colonizzazione che si rispetti.



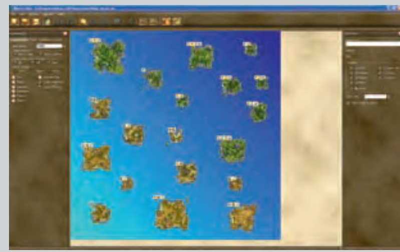
■ Le missioni di *The Sunken Dragon* sono spesso centrate intorno a situazioni di crisi, da risolvere con astuzia gestionale.

LE ROTTE DELL'ORO

Difficilmente una singola città riesce a essere autosufficiente, in *The Sunken Dragon*. Ciascuna isola ospita minerali di diverso genere ed è fertile solo per certi tipi di coltivazioni. Per ottenere le risorse non disponibili localmente, è possibile colonizzare altre aree della mappa, oppure commerciare con le altre popolazioni. Per farlo, è sufficiente disporre di una nave e dell'amicizia del vicino in questione.

MONDI NUOVI

The Sunken Dragon offre ai giocatori più creativi la possibilità di disegnare nuove mappe. A caratterizzare l'editor è l'intuitività: una pratica procedura permette di creare arcipelaghi interi in alcuni semplici passaggi, per poi disporre di una base di partenza da modificare a piacimento, senza eccessivi grattacapi. Con l'ausilio di strumenti altrettanto semplici, è possibile definire la distribuzione delle risorse e degli avversari, nonché le condizioni di vittoria, così da creare scenari peculiari. Le potenzialità del nuovo elemento ben si prestano ad affiancare la classica modalità con mappa casuale.



GENERE: GIOCO GESTIONALE

ANNO 1701: THE SUNKEN DRAGON

Tra esploratori e pionieri, il nuovo episodio di *Anno*.

IN principio era *The Settlers*. Gestire una piccola comunità, vederla trasformarsi in potenza economica, risolverne i problemi e dirigerne la vita: senza dubbio, si tratta di una delle soddisfazioni più nette che il videogioco possa donare.

Proprio a questa tipologia di titoli apparteneva *Anno 1701*, uscito nel 2006 ed erede di una serie classica – particolarmente apprezzata dai giocatori tedeschi. Tra i punti di forza del gestionale targato Sunflowers, nella sostanza piuttosto classico, figuravano una grafica gradevole quanto pulita, un'interfaccia accessibile e una solida struttura di gioco.

I medesimi pregi si ritrovano in *The Sunken Dragon*, pacchetto di espansione dal sapore conservativo, che non devia affatto dalle orme del predecessore. La più notevole caratteristica di questo add on è rappresentata dalla campagna single player, composta da undici missioni e in grado di offrire oltre venti ore di gioco.

Per quanto ci riguarda, non siamo particolari estimatori di campagne simili nell'ambito di un gestionale, ma preferiamo un approccio alla giocabilità meno lineare e più personalizzabile – comunque offerto anche da *The Sunken Dragon*, grazie alla modalità di "partita libera". Dobbiamo, in ogni caso, riconoscere come le nuove sfide siano congegnate abbastanza bene e la storia in sé, per quanto non certo meritevole di un Oscar, ben si adatti all'ambientazione "pionieristica" del titolo.

"Alla base del gioco resta l'edificazione di strutture"

Alla base di tutta la struttura di gioco resta l'edificazione di case, laboratori artigiani e strutture di vario tipo, in grado di garantire risorse e servizi ai coloni, i quali ricambiano lavorando e versando tributi. A una città più vasta e poliedrica corrispondono abitanti del grado sociale più elevato e bisognosi di prodotti sempre più complessi. Parallelamente, si sviluppa l'esplorazione e la colonizzazione delle varie isole che compongono la mappa, ciascuna dotata di risorse differenti, e il commercio con le popolazioni native e le altre potenze colonizzatrici. Rimane sullo sfondo la componente militare, piuttosto limitata come è tradizione del genere.

Una volta archiviata la campagna, la somiglianza di *The Sunken Dragon* al "fratello maggiore" si fa pressoché totale. Le aggiunte si limitano a qualche volto nuovo tra i governatori avversari, ad alcune strutture inedite, in buona parte di natura ornamentale, e all'editor di mappe. Conferma il passato anche l'aspetto grafico, colorato e contraddistinto da morbide tinte pastello.

In conclusione, c'è ben poco di irrinunciabile in *The Sunken Dragon*. D'altra parte, avvicinarsi all'universo di *Anno 1701*, magari approfittando della versione "gold", resta a tutt'oggi consigliato.

Claudio Chianese 

IN INGLESE

Nel momento in cui lo recensiamo, *The Sunken Dragon* è disponibile, oltre che nell'originale tedesco, solo in lingua inglese. L'acquisto può, attualmente, essere effettuato in digitale dal sito di GamersGate. Alcuni siti esteri offrono una "gold edition" comprendente anche il titolo originale, destinata, speriamo, ad arrivare nel nostro Paese.

IN ALTERNATIVA...

Sid Meier's Civilizion IV: Colonization, Nov 08, **7**
L'epoca delle scoperte vista attraverso gli occhi di Sid Meier. Il remake di un grande classico, di ambito limitato, ma pur sempre gradevole.

Caesar IV, Dic 06, **8**
Marchio storico nel mondo dei gestionali, la serie Caesar rinnova, con la sua quarta incarnazione, tutta la grandezza dell'arte urbanistica romana.

info ■ Casa **Sunflowers** ■ Sviluppatore **Related Designs** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29,99 (download)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.gamersgate.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, *Anno 1701*, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

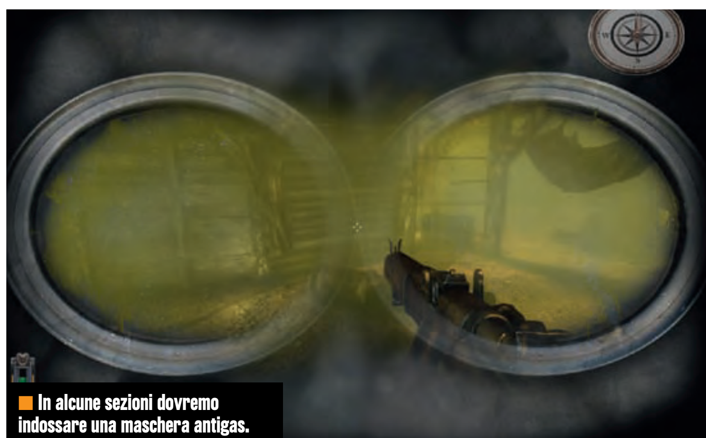
- Gestione piacevole e dettagliata
- Campagna longeva a sufficienza
- Aspetto grafico gradevole

- Nulla di realmente nuovo
- Ritmo occasionalmente troppo lento
- Struttura di gioco piuttosto rigida

Se la devozione agli antenati è una virtù, *The Sunken Dragon* è il più virtuoso dei videogiochi. Gli manca, purtroppo, la personalità: un'espansione che afferma il proprio diritto a esistere grazie ai pregi del titolo originale, sempre meritevole di un secondo giro.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	6	8	8	7	7


In alcune sezioni dovremo indossare una maschera antigas.


Questo mitragliere sarà uno dei primi avversari di un certo peso.

GENERE: FPS

NECROVISION

Guerra, tedeschi, zombi e vampiri… siete confusi? Non temete, anche noi.

DALLA POLONIA CON AMORE

Tra le sempre più numerose realtà videoludiche provenienti dall'Est europeo, puntiamo oggi i riflettori su The Farm 51, piccola software house di Gliwice, Polonia, fondata da alcuni fuoriusciti di People Can Fly. *Necrovision* è il primo titolo di una certa importanza a vedere la luce presso The Farm 51. In passato, i suoi fondatori hanno maturato esperienza nella realizzazione di giochi piuttosto celebri, come *Medal of Honor: Allied Assault*, *Men of Valor: Vietnam* e *Painkiller*.

IN ITALIANO

Necrovision è interamente tradotto in italiano, dialoghi compresi. Ed è proprio il doppiaggio uno dei punti deboli del gioco: voci poco ispirate, un accento tedesco ridicolo e frasi slegate dal contesto ci accompagneranno per tutta la durata dell'azione.



LA STANZA DELLE SFIDE

Affrontando il gioco in single player potremo sbloccare una nutrita serie di sfide, veri e propri minigiochi accessibili dal menu principale, che ci daranno modo di vincere oggetti speciali e armi assortite. Questi premi, dalla vanga al mirino da cecchino, saranno poi essere regolarmente utilizzabili nella campagna principale. Le sfide consistono nell'eliminazione di un numero variabile di Non Morti, con modalità di volta in volta diverse (solo combo, solo colpi alla testa, eccetera).

CHI non muore si rivede. Era il 2007 quando ci capitò di mettere le mani su una versione ancora acerba di *Necrovision*, durante una presentazione organizzata a Praga da 1C Company.

Tra i tanti titoli proposti in quell'occasione, il forsennato FPS dei polacchi The Farm 51 fu tra i pochi in grado di sollevare un po' di curiosità, grazie a un mix di elementi non certo originali, ma apparentemente funzionali alle meccaniche di gioco. Come spesso accade con i prodotti dell'Est europeo, l'attesa per la pubblicazione in Occidente è stata piuttosto lunga e solo oggi possiamo confrontarci con la versione definitiva.

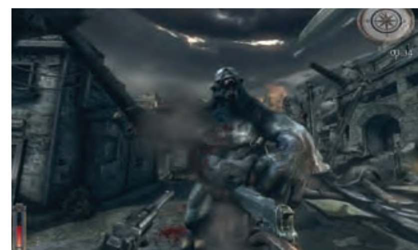
L'ennesimo sparatutto bellico? Non esattamente. Dietro una cortina a base di tedeschi, trincee e violenza, si nasconde infatti una storia che flirta pesantemente col soprannaturale e mostruosità assortite.

Siamo nel 1916, nel bel mezzo della prima guerra mondiale. Il fronte francese è un lago di sangue e il nostro protagonista, Simon Bukner, un volontario americano arruolatosi tra le truppe britanniche, si ritrova solo e spaesato tra montagne di cadaveri e bombe che piovono da ogni parte. Una corsa a perdifiato lungo le trincee invase dai nemici e ben presto la vicenda assume connotati imprevisti: i tedeschi si tramutano in raccapriccianti zombi pronti a farci la pelle.

Quale misteriosa presenza si cela dietro tali inspiegabili fenomeni? Per non rovinarvi la sorpresa, ci limitiamo a citare in ordine sparso vampiri, demoni e un portale magico che potrebbe dare il via a una tremenda invasione della Terra. Naturalmente, sarà nostro compito far assaggiare a tutte queste bestiacce una sana dose di piombo, unica soluzione per riportare la pace in un mondo stremato e


Incontro ravvicinato con una marea di zombi. E abbiamo finito i proiettili!

"Orde di improbabili nemici e situazioni da b-movie"



agonizzante. Di primo acchito, *Necrovision* sembra condensare in un unico minestrone tutto il materiale FPS visto negli ultimi quindici anni in titoli quali *Wolfenstein* e *Doom*, fino al più recente *Painkiller* (non a caso, alcuni membri del team di sviluppo hanno trascorsi presso People Can Fly).

L'atmosfera generale, sopra le righe e al limite della parodia, ricorda il clima scanzonato e sbruffone di *Serious Sam*, tra orde di improbabili nemici e situazioni degne di un delirante b-movie. Una cosa è certa: *Necrovision* punta tutto sulla frenesia e sul costante senso di confusione, proiettando il giocatore in un universo caotico e in continuo movimento, nel quale il contesto storico e la trama sono solo un pretesto per darsi al massacro indiscriminato. Insomma, tanta azione e poco cervello, all'insegna del divertimento senza fronzoli. Non un male, per carità (e il successo di *Serious Sam* è lì a testimoniarlo), ma nulla che non si sia già visto decine di volte, con l'aggravante, per







I modelli dei nemici sono a dir poco spartani.

LE FRASI CELEBRI

Nella nostra recensione abbiamo già affrontato il discorso traduzione, citando anche una delle frasi più emblematiche pronunciate dai nostri nemici. La comicità dei dialoghi di *Necrovision*, spesso purtroppo involontaria, permea tutta la durata del gioco, dalle ossessive esclamazioni dei soldati tedeschi ("Il nemico sta attaccando!", ripetuto centinaia di volte) alle perle proferite dagli zombi. Si va da un rispettoso "Scusaaaa!" al fantastico "Mi faccio paura da solo!". Se non altro, ci scappa da ridere.



Nelle fasi all'aperto, una bella mitragliata è quello che ci vuole!

ZOMBI IN COMPAGNIA

Non poteva mancare il multiplayer, con supporto fino a 16 giocatori. Anche su questo versante, tuttavia, *Necrovision* non spicca per originalità. Le mappe disponibili, peraltro non esattamente memorabili per struttura e dimensioni, saranno 8 e le 4 tipologie di partita comprenderanno soltanto le modalità più classiche. Davvero poco, per dare un significativo surplus a un gioco già ai minimi sindacali.

giunta, di una realizzazione non esente da gravi debolezze.

Tutto in *Necrovision* è ricoperto da una patina di stantio, dallo stile di gioco puro e semplice al comparto tecnico. Nelle fasi in trincea, come nelle sezioni più avanzate, non noteremo mai uno scarto nelle azioni da compiere, all'insegna del corri e spara non supportato da una sufficiente varietà di armi né da un numero cospicuo di puzzle, quasi sempre limitati all'utilizzo delle classiche leve sblocca-porta. In un gioco che fa delle ondate di nemici un punto saldo, l'Intelligenza Artificiale assume un ruolo più marginale rispetto ad altri prodotti, ma non è comunque possibile ignorare la totale stupidità dei nostri avversari, propensi a incastrarsi tra gli elementi dello scenario e a compiere azioni confuse e contraddittorie. Stesso discorso per i boss di fine livello, caratterizzati da routine semplici e del tutto prevedibili. Nel corso dell'avventura capiterà d'imbattersi in particolari manufatti vampiri, grazie a cui il protagonista potrà rinforzare le proprie capacità, unica variabile in un intreccio assolutamente banale. Quanto fin qui esposto rende chiaro il rischio noia che un gioco così monocorde porta inevitabilmente con sé.

Non va meglio altrove: il motore grafico è, in sostanza, una poco ispirata evoluzione di quello visto in *Painkiller*, discreto per un gioco del 2004, ma decisamente obsoleto a cinque anni di distanza. La scarsa interazione con l'ambiente, le compenetrazioni a iosa e la conclamata incapacità di gestire fluidamente le fasi più affollate sono solo gli aspetti più evidenti di una disfatta senza appello.

Sorvoliamo sul risibile doppiaggio in italiano, tra frasi slegate dal contesto (un nemico disarmato che urla: "Assaggia i miei proiettili"?) e un accento tedesco alla "Sturmtruppen".

Necrovision è la brutta copia di mille altri giochi simili, ormai sconfitti dal tempo e dalle mode, penalizzato da scelte tecniche assolutamente insufficienti. Se amate gli sparatutto vecchio stile e dal grilletto facile, forse è meglio che rispolveriate i vecchi *Serious Sam*.

Dario Ronzoni



IN ALTERNATIVA...

Serious Sam II, Nov 05, **8**
Un piccolo capolavoro di frenesia e divertimento senza confini. Un po' stagionato, ma ancora godibilissimo.

Painkiller, Mag 04, **8**
Cupo e dedicato alle sparatorie senza cervello, è il diretto progenitore di *Necrovision*, decisamente più riuscito del suo figlioccio.

info ■ Casa **1C Company** ■ Sviluppatore **The Farm 51** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.1cpublishing.eu/game/necrovision**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 7,60 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

+ Frenetico e moderatamente impegnativo
+ Longevità accettabile
+ Discreto numero di modalità di gioco

− Tecnicamente scadente
− Ripetitivo e poco intrigante
− Pessima Intelligenza Artificiale

Rifarsi ai cliché degli sparatutto adrenalinici del passato non basta: *Necrovision* è un gioco davvero mal riuscito, obsoleto e pieno zeppo di bug. Quanto basta per disinstallarlo a tempo di record dal vostro hard disk.

4 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
4	5	6	7	5	6

IN ITALIANO

Non c'è molto testo in *Space Giraffe*, giusto il file leggimi, il tutorial e una manciata di schermate, quasi tutte tradotte in italiano. Alcuni testi generati tramite il motore di gioco e non in sovraimpressione rimangono in inglese (come i commenti che "esplodono" dopo aver completato un livello). Non è un male, però, dato che consentono di apprezzare il fine umorismo e le sottili citazioni, come "A winner is you".





Non riuscite a capire nulla di quanto accade sullo schermo? È normale! Ma dopo i primi attimi di smarrimento, non potrete più farne a meno.

Il primo livello è denominato "L'occhio di Allard".



GENERE: SPARATUTTO

SPACE GIRAFFE

Dopo cammelli e pecore, il genio visionario di Jeff Minter scopre le giraffe.

MISCELA ACIDA

Una volta lanciato il gioco, potrete decidere se dilettarvi con la modalità Acid-Mix, identica a quanto visto su Xbox 360, o con Space Giraffe NUXX, programmata specificatamente per il PC. La differenza è tutta nello schema di colori, leggermente più pulito e meno caotico rispetto all'originale, che sotto questo profilo era stato criticato da molti giocatori. In entrambi i casi, l'effetto visivo è eccellente.

MA CHE PREZZI

Se c'è una cosa che non riusciamo a giustificare di *Space Giraffe* è il prezzo. Una quindicina di euro non sono tanti, tutto sommato. Infastidisce, però, sapere che i possessori di Xbox 360 possono acquistarlo tramite Xbox Live! per soli 400 Microsoft Point: meno di cinque euro.

IN ALTERNATIVA...

Gridrunner++, Nat 02, 8
Il precedente titolo di Jeff Minter: psichedelico come impone la sua tradizione.

Geometry Wars, Set 07, 9
Un altro gioiellino minimalista. Da godersi esclusivamente con un joypad a due stick.

PERSO nelle campagne del Galles, vive un programmatore bizzarro e geniale. Si chiama Jeff Minter e lavora praticamente da solo, senza grosse case di produzione alle spalle.

Realizza giochi particolari, caratterizzati da una grafica "psichedelica" e da meccaniche essenziali ma capaci di tenere incollati allo schermo, per lo meno se si apprezza il minimalismo. Il buon vecchio Yak (così si fa chiamare l'eclettico Minter), ultimamente, aveva dedicato il proprio tempo alla realizzazione di Neon (il caleidoscopico plugin che si attiva su Xbox 360 quando ascoltate i CD audio) e, sempre sulla base di quel codice, del gioco *Space Giraffe*, distribuito sul servizio Xbox Live! della console di Microsoft. Finalmente, le giraffe spaziali arrivano sul PC, con alcune modifiche effettuate sulla base delle critiche di chi lo ha già acquistato per Xbox 360.

Come la maggior parte delle creazioni di Minter, anche *Space Giraffe* è uno sparatutto vecchio stile, ma le meccaniche sono decisamente differenti. Inizialmente, sembra di trovarsi di fronte a una versione "acida" del buon vecchio *Tempest* (classe 1987), ma l'illusione finisce presto, praticamente quando si lancia il tutorial che, come primo avvertimento, sottolinea che *Space Giraffe* NON è *Tempest*.

Certo, come nel vecchio capolavoro di David Theurer bisogna muoversi ai bordi di una griglia (che può essere una linea retta, un cerchio o un'altra figura geometrica) sparando a più non posso per eliminare gli avversari, ma le similitudini finiscono qui. In *Space Giraffe* ci si deve preoccupare di raccogliere una serie di Pod (in sostanza, dei bonus) che, oltre ad alzare il punteggio, permetteranno di guadagnare un'abilità extra.

> "È un bombardamento visivo"

Sarà bene fare attenzione anche ai proiettili degli avversari, oltre che a delle peculiari corolle di fiori. Queste ultime tendono a scontrarsi con il giocatore a velocità notevoli, e richiedono numerosi colpi prima di essere rispedite al mittente. Ma non bisogna accontentarsi di sopravvivere e arrivare alla fine dei 100 livelli disponibili: l'obiettivo principale di *Space Giraffe* non è vedere una sequenza finale, bensì guadagnare punti. Il modo migliore è quello di far accumulare gli avversari sulla parte bassa dello schermo e, quando le condizioni lo consentono, andare addosso a tutti contemporaneamente, facendo lievitare sensibilmente il moltiplicatore. Se i nemici si trovano nella parte bassa del monitor (dove è posizionato il giocatore) e non sussistono le condizioni per andargli contro, li si potrà saltare, evitando così di perdere una vita.

Sembra facile, ed effettivamente ci vuole un istante per capire le dinamiche di *Space Giraffe*, ma basteranno pochi livelli per cadere nel delirio: non solo i nemici saranno sempre di più, ma le accese cromie del gioco renderanno l'esperienza particolarmente complessa, e diverrà sempre più difficile distinguere correttamente tra bonus e proiettili. Un bombardamento visivo non indifferente, che ha indispettito molti utenti Xbox 360. La versione PC ovvia al problema aggiungendo, alla modalità originale, la nuova NUXX, caratterizzata da una grafica più pulita e da una giocabilità meno frustrante.

Inutile dire che, anche questa volta, Jeff Minter ha colpito nel segno, ed è altrettanto inutile sottolineare che *Space Giraffe* è un gioco per chi ama il retrogaming e non si fa spaventare da una grafica "psichedelica". Se non siete fan di Yak, provare il demo è fondamentale prima di procedere all'acquisto.

Alberto Falchi



info ■ Casa **Llamasoft** ■ Sviluppatore **Llamasoft** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 15 (20 dollari)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.llamasoft.co.uk**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 1,9 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- Coloratissimo
- Giocabilità da favola
- Due modalità "colore" fra cui scegliere

- Più costoso rispetto alla versione Xbox 360
- È un genere che non tutti apprezzeranno
- Qualche effetto sonoro inedito non avrebbe guastato

Un altro capolavoro "acido" del più visionario fra i programmatori. Frenetico, difficile, caotico, ma anche maledettamente intrigante, *Space Giraffe* è uno di quei giochi che si amano alla follia o si buttano dalla finestra dopo pochi minuti.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO	PSICHEDELIA
8	6	9	8	4	10


La grafica di *The Guild II* non è invecchiata bene, ma mostra visioni d'insieme piacevoli, a patto di sorvolare sui dettagli.


Gli interni delle botteghe artigiane sono evocativi, per quanto non accuratissimi.

GENERE: GIOCO GESTIONALE

THE GUILD II: VENICE

La Venezia di 4HEAD Studios fa acqua da tutte le parti.

IL PUGNALE E LA SPADA

Sebbene *The Guild II* sia, sostanzialmente, un gestionale economico, il combattimento gioca un ruolo rilevante. Se i ladri vorranno evitarlo a tutti i costi, mentre cercano di svaligiare non visti le abitazioni altrui, i briganti di strada si troveranno ad assaltare i mercanti di passaggio e i mercenari offriranno i propri servigi di guardie al miglior offerente. Non mancano nemmeno l'assassinio politico e il sabotaggio, nella machiavellica Venezia.

ALBUM DI FAMIGLIA

Prima di iniziare ogni partita, è necessario creare il personaggio che sarà il capostipite della nostra dinastia. Oltre alle quattro classi – una dedicata all'artigianato, una alla produzione di cibo, una al combattimento e l'ultima all'erudizione – si possono distribuire punti in numerose caratteristiche, dalla costituzione all'abilità retorica, utili in diversi frangenti del gioco. Meno ricca la personalizzazione estetica, che omette parecchi dettagli. Nel corso del gioco, il personaggio può allenare i propri talenti e crescere di livello, acquisendo abilità particolari e diventando un vero protagonista della vita cittadina. Finché la Nera Signora arriva, inevitabilmente, a reclamarlo e il controllo passa al discendente designato.



SE si dovessero elencare i gestionali concettualmente più interessanti di tutti i tempi, nella lista figurerebbe *Europa 1400: The Guild*.

L'idea di gestire una dinastia rinascimentale attraverso molteplici generazioni, scalando i gradini del potere e della ricchezza, risultava irresistibile agli occhi dell'appassionato – e anche la realizzazione, salvo qualche sbavatura, era all'altezza. Proprio per questa ragione, ci riesce difficile guardare benignamente al seguito, *The Guild II*. Sarebbe bastato costruire sulle spalle da gigante del predecessore, invece si scelse di ammaccarne la struttura in modo decisamente sciocco.

Nonostante ciò, il secondo capitolo riusciva a regalare comunque qualche soddisfazione, e l'espansione *Pirates of the European Seas* aggiungeva, quantomeno, alcune innovazioni. *Venice*, invece, si crogiola nella propria piattezza in modo fin troppo colpevole. Questo nuovo add on, che non richiede il titolo originale per essere giocato, prende la giocabilità di *The Guild II* e la trasporta di peso in ambientazione veneziana, laddove le già non geniali meccaniche si ritrovano a boccheggiare come pesci fuor d'acqua, nonostante i canali. Una volta scelta una residenza fra le città di Venezia, Trieste e Ravenna, colte nell'anno del Signore 1400, e armeggiato con le scarne opzioni di configurazione della partita, si arriverà a creare il proprio personaggio in stile GdR, scegliendo tra quattro diverse professioni.

> "I mestieri risultano tutti piuttosto simili"

Pervenuti alla città, rappresentata in 3D, sarà possibile costruire o acquistare un edificio inerente la propria professione, che si tratti di una bottega artigiana o di una chiesa, da cui iniziare a costruire una fortuna. Si potranno assumere lavoranti e sarà consentito lucrare sulle fluttuazioni dei prezzi, entrare in politica per manipolare le leggi cittadine e persino darsi al brigantaggio – la differenza tra le ultime due occupazioni non è, a ben pensarci, troppo rilevante.

In teoria, di cose da fare ce ne sono parecchie: il problema è che sono per metà banali, e per l'altra metà tediose. Alla prova dei fatti, lascia interdetti l'innesto di un alter ego "fisico" in un gestionale del genere, che dovrebbe funzionare attraverso schermate e menu. I vari mestieri, dal canto loro, risultano tutti piuttosto simili e mancano di originalità, tanto che gestirli in prima persona diviene ben presto un esercizio sterile.

Altrettanto triste la rappresentazione della Serenissima: una rete confusionaria di rigagnoli attraversati da ponti, del tutto priva di atmosfera e fascino architettonico, con qualche gondola qua e là.

Tanto per farci del male, potremmo citare anche la pletora di bug, in alcuni casi particolarmente nefasti, che affligge l'infelice *Venice*, o la generale sciatteria tecnica, ma preferiamo concludere qui la flagellazione.

Claudio Chianese 

IN INGLESE

Il *Venice* che recensiamo è completamente in inglese e, al momento, il gioco può essere acquistato via download digitale dal sito di GamersGate: www.gamersgate.com. *Venice* non richiede *The Guild II* per essere giocato.

IN ALTERNATIVA...

The Settlers: La Nascita di un Impero, Dic 07, 7
Il marchio *The Settlers* ha fatto la storia dei gestionali, e si mantiene a tutt'oggi gradevole da giocare nella sua ultima incarnazione. Microgestione accettabile e giocabilità consolidata.

Europa 1400: The Guild, Mar 03, 8
Sebbene possa sembrare paradossale, l'ormai datato Europa 1400 batte tutti i seguiti quanto a qualità della realizzazione. Riuscire a procurarsi la versione "gold" sarebbe meraviglioso.

info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **4HEAD Studios** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29,99 (download)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.gamersgate.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3 GB HD**
- S. Consigliato **CPU 2,6 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Crescita del personaggio in stile GdR
- Tante cose da fare
- Idea ottima...

- ... ma realizzazione pessima
- Bug dappertutto
- Interfaccia illogica

La serie *The Guild* avrebbe meritato ben altri fasti. Se errare è umano, perseverare con due espansioni di fila è diabolico. Mentre preghiamo San Marco per un remake di *Europa 1400*, dalla Laguna ci arrivano giusto i reumatismi.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
6	6	7	7	6	6





Gli stregoni hanno gli attacchi più coreografici.

GENERE: AZIONE/AZIONE MULTIPLAYER

IL SIGNORE DEGLI ANELLI LA CONQUISTA

A volte, anche l'occhio di Sauron soffre di miopia.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto, sottotitolato e doppiato in italiano, e con una buona scelta delle voci degli attori.



LA formula alla base de *Il Signore degli Anelli: La Conquista* sembrava troppo bella e rodata per fallire. In buona sostanza, il progetto di Pandemic e Electronic Arts era quello di riproporre le meccaniche chiave dell'apprezzata serie di *Star Wars: Battlefront*, ammodernandole quanto basta e adattandole a un'altra prestigiosa licenza, quella dei film su "Il Signore degli Anelli".

Sulla carta, sarebbe stato sufficiente sostituire gli Ewok con gli Hobbit, gli AT-AT con gli olifanti e i cavalieri Jedi con gli stregoni, ma purtroppo il risultato ottenuto non è dei migliori. Con buona pace dei fan del capolavoro di Tolkien e delle pellicole di Peter Jackson, infatti, *La Conquista* mostra sin dai primi momenti alcune gravi lacune, che vanno peggiorando mano a mano che si procede nella trama.

Proprio come in *Battlefront*, ogni missione cala i partecipanti in una colossale battaglia con visuale in terza persona, in cui è possibile interpretare diverse categorie di combattenti (stregoni, arcieri, guerrieri ed esploratori), tutte con diverse abilità e attacchi speciali. I guerrieri, grazie ai loro colpi infuocati e alle loro mosse circolari, si rivelano letali nel corpo a corpo, mentre gli arcieri riescono a eliminare nemici di ogni tipo dalla distanza. Gli stregoni trovano un compromesso tra gli attacchi da lontano e l'autodifesa, mentre gli esploratori sfruttano la furtività e riescono a mettere a segno uccisioni istantanee quando colpiscono alle spalle.

I rapporti di forza tra le classi sono relativamente ben bilanciati e la varietà delle situazioni in battaglia vi spingerà ad alternarle con frequenza. Ma oltre ai comuni combattenti, di tanto in tanto avrete modo di impersonare alcuni degli eroi più amati e famosi nati dalla penna di Tolkien. Gandalf, Isildur, Legolas e molti altri saranno giocabili in alcuni momenti, e dopo aver terminato la prima campagna, vi capiterà addirittura d'impersonare i più temibili esponenti del Male, come Saruman e lo stesso Sauron. Ognuno di questi eccezionali personaggi ha delle mosse uniche che, pur ricordando quelle delle quattro classi principali, garantiscono una buona varietà di animazioni. Da questo punto di vista, Pandemic non ha sbagliato un colpo, ed è riuscita a trasporre su schermo la stragrande maggioranza dei protagonisti chiave de "Il Signore degli Anelli".

Da notare come, a differenza di *Battlefront*, *La Conquista* ponga maggiore enfasi sulle modalità single player, pensate al fine di essere godibili in solitario e per dare longevità al gioco anche in caso non sia interessati alle partite online (laddove, invece, *Star Wars: Battlefront* considerava la modalità offline come un semplice addestramento ai fini degli scontri in multiplayer).

> "La Conquista è confusionario e poco rifinito"

La prima campagna disponibile, La Guerra dell'Anello, ripercorre tutte le battaglie più importanti della trilogia, riproponendo spezzoni del film e riproducendone le sceneggiature. Il vostro eroismo verrà messo alla prova con colossali scontri alle porte di Mordor, a Osgiliath, a Moria e in altri mitici luoghi tolkieniani. La seconda campagna, invece, immagina una trama alternativa in cui l'Anello non viene distrutto e le forze di Sauron conquistano lentamente tutti i reami di Elfi e umani. In linea teorica, questi elementi sarebbero più che sufficienti a fare impazzire di gioia i fan della serie, ma svariati problemi nelle meccaniche di gioco rendono l'esperienza frustrante e poco appagante.

Tanto per cominciare, gli scontri sono caotici e confusi, e invece di concentrarsi per combattere con stile si è spronati a premere furiosamente i pulsanti, senza pensare troppo alle combo e alle mosse speciali. Questo succede sia per la struttura

MUSICA EPICA

La musica che accompagna le battaglie è di primissima qualità, e alterna brani della colonna sonora dei film a delle ottime tracce originali, composte naturalmente con lo stesso stile.

ATTENZIONE! DRM

Anche *Il Signore degli Anelli: La Conquista* è protetto tramite DRM. Il gioco utilizza il sistema di protezione SecuROM e richiede necessariamente una connessione a Internet per l'autenticazione online. Senza tale autenticazione è impossibile giocare, quindi accertatevi di disporre di Internet prima di procedere all'acquisto.

UN FILMATO PER GHERMIRLI

La licenza cinematografica ha permesso a Pandemic d'inframmezzare le missioni con degli spezzoni tratti dai film, che mantengono tutto il fascino delle suggestive pellicole di Peter Jackson. Nonostante i gravi difetti delle meccaniche di gioco, in certi momenti *La Conquista* è comunque capace di fare breccia nei cuori dei fan di Tolkien. L'impianto narrativo è così forte, che a volte riesce addirittura a supplire alle mancanze sul fronte della giocabilità. Peccato che, svanita la magia, tutti i nodi vengano impietosamente al pettine.








I vari tipi di frecce utilizzabili dagli arcieri non hanno un grande impatto sulla giocabilità.


Persino i guerrieri faticano a rialzarsi, in combattimento.



ROCCAFORTE

La modalità Roccaforte, studiata per partite rapide, permetterà di effettuare alcune scelte sulla mappa della Terra di Mezzo, che influenzeranno l'ordine delle battaglie da affrontare.

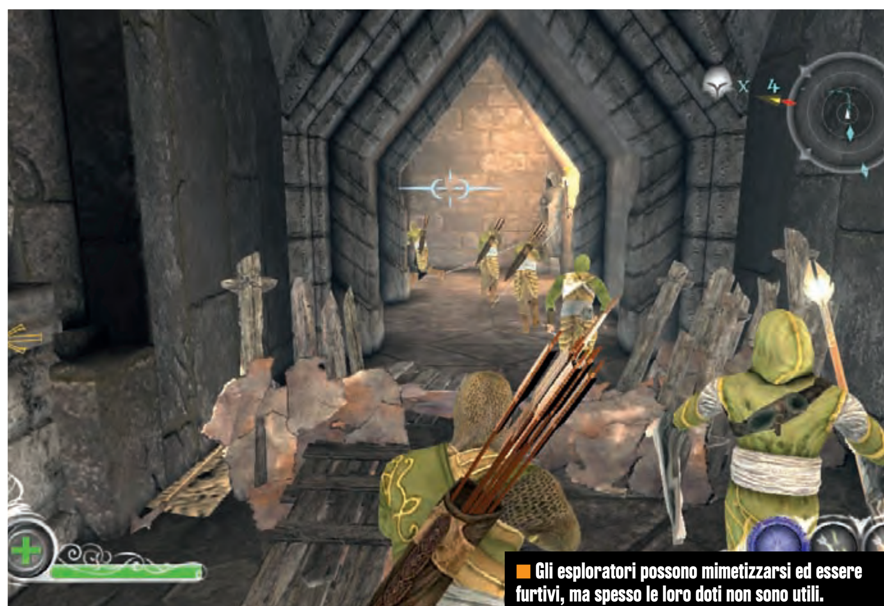
PARTITE RAPIDE

Chi non ha tempo per una missione delle campagne, avrà modo di cimentarsi con una bella partita rapida, scegliendo scenario, fazione e affrontando orde e orde di bot.

ARMI ED EROI

Gli eroi giocabili sono tanti, sia per le forze del bene, sia per l'esercito del male. Avrete modo di guidare le eroiche gesta di Isildur, Aragorn, Gandalf, Frodo, Legolas, Faramir, Gimli, Eowin ed Elrond, e di servire l'Oscuro Signore nei panni di Saruman, Vermilinguo, il Balrog e addirittura il Re Stregone di Angmar (il Signore dei Nazgûl). Peccato che la giocabilità non sia all'altezza di tanta varietà.




Gli esploratori possono mimetizzarsi ed essere furtivi, ma spesso le loro doti non sono utili.

dei livelli, che finisce spesso e volentieri per scagliare contro il giocatore delle orde insostenibili di nemici, sia per la difficoltà che si incontra quando si viene buttati a terra. Capita troppo spesso di venire colpiti non appena ci si rialza, perdendo delle vite preziose senza avere delle reali colpe.

Il tutto è aggravato dalla scarsa Intelligenza Artificiale dei propri alleati, decisamente poco efficienti e portati a ignorare i bisogni dei compagni in difficoltà. La situazione migliora un po' quando si gioca in cooperativa con un amico. Anche in questi casi, però, i difetti appena elencati rendono *La Conquista* un prodotto confusionario e poco pulito.

Le battaglie competitive online per sedici giocatori, pur essendo più divertenti, soffrono per le imperfezioni delle regole di combattimento e permettono ai più abili di sfruttare senza pietà le limitazioni di cui sopra, frustrando i meno esperti e dando vita a scontri non sempre all'insegna del fair play.

Stiamo parlando di problemi di prima categoria, sufficienti a offuscare il fascino senza tempo de "Il Signore degli Anelli". I fan di Tolkien, pur apprezzando la cura con cui sono stati ricreati i momenti salienti della storia, non riusciranno a farsi conquistare dal sistema di gioco e, con tutta probabilità, proseguiranno solo per il gusto di sbloccare e provare tutti i personaggi disponibili. È un vero peccato, anche perché le premesse erano buone e la licenza perfetta per la creazione di un titolo come questo.

Forse, con un po' di tempo aggiuntivo, gli sviluppatori di Pandemic sarebbero riusciti a limare i difetti più grossolani di *La Conquista*, valorizzandone i pregi e capitalizzando sull'epica trama e sul carisma dei suoi protagonisti. Invece, ci troviamo con un prodotto poco rifinito e ricco di errori, a malapena tollerabile dai fan della saga e non.

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo 2, Mar 06, 8½
Un approccio strategico al capolavoro di Tolkien, ottimo per gli appassionati.

Il Signore degli Anelli Online: Le Ombre di Angmar, Giu 07, 8½
Uno dei migliori concorrenti del MMORPG *WoW*, con ambientazione tolkieniana. Recentemente, è stata pubblicata anche l'espansione *Le Miniere di Moria*.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Pandemic** ■ Distributore **Leader; Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111; 199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.pandemicstudios.com/conquest/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 6 GB HD, DVD-ROM, Internet per attivarlo**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Ottime musiche
- Atmosfera degna dei film
- Molti personaggi ed eroi

- A tratti frustrante
- I.A. inadeguata
- Caotico e confusionario

***Il Signore degli Anelli: La Conquista* è un gioco caotico, frustrante e affetto da un'I.A. piena di sbavature. I fan di Tolkien apprezzeranno la quantità di contenuti, mentre tutti gli altri saranno infastiditi dalla scarsa giocabilità di un prodotto decisamente insufficiente.**

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	8	4	6	5	6

IN ITALIANO

Operation: Anchorage **richiede che *Fallout 3* sia installato su PC ed è tradotto e doppiato in italiano. Il sistema Games for Windows LIVE scarica automaticamente la versione nella lingua del sistema operativo e non consente di scegliere versioni diverse; quindi, anche se avete il gioco in inglese sarete costretti a scaricare la mini-espansione in italiano.**





I monti dell'Alaska sono spazzati quasi sempre da forti tormente di neve.



La prima missione consiste nel sabotare i cannoni cinesi.



GENERE: GIOCO DI RUOLO

FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE

Per rallegrare la vita post-atomica, niente di meglio che un viaggio (virtuale) in Alaska.

SEMPRE PIÙ IN ALTO!

Le sequenze ambientate all'esterno mostrano le montagne dell'Alaska in tutto il loro splendore. I sentieri che il nostro personaggio dovrà percorrere saranno sempre affiancati da spaventosi precipizi, che costringeranno a "manovrare" con attenzione durante i combattimenti e che ricordano certe atmosfere del gioco *Assassin's Creed*.

IN ALTERNATIVA...

Fallout 3, Nov 08, **9**
Il capolavoro Bethesda è incredibilmente longevo, senza contare che esistono già centinaia di Mod amatoriali.

Mass Effect, Ago 08, **9**
Un'ottima alternativa per chi cerca un buon GdR ambientato in un mondo fantascientifico.

LA prima mini-espansione pubblicata da Bethesda per il capolavoro *Fallout 3* ci consente di vivere un episodio chiave della storia del mondo così com'è stata immaginata dagli autori della saga: l'invasione dell'Alaska da parte dell'esercito della Repubblica Popolare Cinese, anno 2066.

Dopo aver installato il pacchetto e caricato un salvataggio, il nostro computer da polso Pip-Boy capterà un messaggio di soccorso proveniente da un avamposto di rinnegati della Confraternita d'Acciaio: una volta raggiunto il luogo e aiutati i soldati contro alcuni super-mutanti, ci verrà chiesto di prendere parte a una simulazione computerizzata. Pare, infatti, che solo "risolvendo" tale simulazione si possa arrivare a un deposito di preziosi oggetti iper-tecnologici, cui la Confraternita sta cercando di accedere da diverso tempo.

Il programma venne creato prima della guerra nucleare, per consentire l'addestramento dei soldati in previsione dell'arrivo dei cinesi nelle lande ghiacciate dell'Alaska. Una volta attivata la simulazione, ci troveremo in una sorta di realtà parallela, privati dell'equipaggiamento e con varie missioni da compiere in sequenza (in soldoni, prima il sabotaggio e poi la distruzione della base nemica).

Il programma è costruito in modo molto lineare: gli obiettivi si trovano al termine di vari percorsi, lungo i quali sarà necessario eliminare un gran numero di nemici. La natura virtuale del mondo è resa evidente da alcune differenze importanti con il gioco base: i nemici scompaiono una volta uccisi, esistono distributori di munizioni e di punti ferita, e, in generale, l'interazione con il mondo è ridotta ai minimi termini. Non mancano, però, alcune novità interessanti, oltre all'inedita ambientazione (peraltro, ottimamente ricreata): il fucile Gauss, per esempio, comprende un mirino ad alta precisione che apre le porte a nuove strategie per gli amanti del cecchinaggio.

> "La simulazione è molto lineare"

L'atmosfera concitata che accompagna l'invasione è stata ricreata con grande attenzione per il dettaglio: lo provano, tra le altre cose, le registrazioni e i terminali sparsi per i livelli, ricchi d'informazioni sul background dei soldati e dell'operazione.

Il punto debole della mini-espansione è, forse, la sua eccessiva concentrazione sul combattimento: gli elementi da GdR che caratterizzano intimamente l'esperienza con il gioco base (i dialoghi, le scelte, l'importanza delle statistiche) sono stati quasi del tutto abbandonati, a favore di una pura e semplice sequenza di scontri con il nemico. Se a questo aggiungiamo una longevità non eccelsa (la mini-espansione si completa in circa quattro ore), è facile concludere che *Operation Anchorage* va consigliato solo ai fan più irriducibili di *Fallout 3*.

Mosè Viero

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LA MISSIONE PIÙ DIFFICILE: L'INSTALLAZIONE!

Bethesda ha deciso di appoggiarsi, per le sue espansioni a pagamento, al sistema Games for Windows LIVE di Microsoft. L'iscrizione è gratuita, ma gli acquisti avvengono tramite i cosiddetti Punti Microsoft, che possono essere comprati solo a blocchi: *Operation Anchorage* costa 800 punti, ma saremo costretti a comprarne 1000, al prezzo di 12 euro. Inoltre, il sistema richiede la connessione alla Rete ogni volta che si gioca e i salvataggi online non sono compatibili con la modalità offline. Fortunatamente, esiste un metodo perfettamente legale per evitare questo fastidio: basta copiare i file relativi alla mini-espansione (un **.esm** e due **.bsa**, che su Vista si trovano in **C:\Users\User Name\AppData\Local\Microsoft\XLive\DLC**) nella cartella Data Files della directory principale e poi selezionare lo **.esm** dal menu d'avvio del gioco, come se si trattasse di un normale Mod amatoriale.

info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Bethesda** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **800 MSPoint (circa € 9)** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.gamesforwindows.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 600 MB HD, *Fallout 3***
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- Nuova e suggestiva ambientazione
- Strategie inedite nei combattimenti
- Grande cura per il dettaglio

- Poco longevo
- Eccessivamente centrato sull'azione
- Molto lineare

Operation Anchorage **è una mini-espansione curata e a tratti interessante, ma troppo breve ed eccessivamente centrata sul combattimento. Speriamo che le prossime aggiunte al capolavoro Bethesda si pongano obiettivi un po' più ambiziosi.**

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	8	5	5	5


Radere al suolo la città russa è l'unica soluzione: non è consentito controllare gli edifici degli avversari.


Le nuove reclute non sono addestrate: se sopravvivranno al primo scontro, l'esperienza sarà maestra di vita.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

THE GOLDEN HORDE

La chiave strategica è il gioco di ruolo e l'esperienza maturata sul campo.

NEL 1227, Gengis Khan morì all'età di sessantacinque anni, non prima di aver dettato istruzioni circa l'eredità, ovvero il più vasto dominio della storia.

I quattro figli avuti dalla prima moglie ottennero ciascuno un proprio Khanato. Quello che comprendeva le zone più remote dell'Impero Mongolo passò a Batu, nipote di Gengis e fondatore dell'Orda d'Oro, a capo della quale, in poco tempo, conquistò il Volga Bulgaro, saccheggiò Kiev, invase Ungheria e Polonia e sfiorò Vienna e Udine.

Come è lecito aspettarsi, *The Golden Horde* ripercorre (a grandi linee) le tappe fondamentali di un capitolo dei libri di Storia tra i più trascurati dall'industria videoludica. Sono pochi, infatti, i giochi in cui è presente l'Impero Mongolo, ancora meno quelli in cui si incontra l'Orda d'Oro. Se avete lacune circa questo periodo, tuttavia, difficilmente saranno colmate nel corso della partita: gli eventi citati costituiscono solo un pretesto per giustificare gli obiettivi delle missioni e schierare le forze sul campo. Unicamente i nomi "esotici" delle truppe tradiscono l'origine dei guerrieri delle steppe asiatiche, una delle tre fazioni disponibili. Oltre ai Mongoli, infatti, è possibile scegliere Russi e Crociati.

In *The Golden Horde*, ogni civiltà presenta caratteristiche differenti, che si prestano a precisi stili di gioco, le missioni vanno affrontate così come sono state concepite dai programmatori e i suggerimenti forniscono l'unica vera traccia da seguire, perché ogni passo in direzione opposta comporta il fallimento. Non c'è tempo per improvvisare, né per pianificare mosse troppo elaborate: per sperare di cogliere il nemico alla sprovvista si deve prestare attenzione agli obiettivi (e ai sotto-obiettivi) dello scenario, senza perdere nemmeno un attimo. Questa struttura inflessibile è in netto contrasto con altre scelte di programmazione, quali, per esempio, l'ampio spazio dato alla componente furtiva rispetto ad attività più pertinenti a uno strategico in tempo reale (insediarsi, accumulare materie prime, addestrare le milizie, e via di questo passo): strisciare silenziosamente per spiare l'avversario non è divertente, quando le tappe per infiltrarsi sono segnalate sulla cartina. Senza contare un'Intelligenza Artificiale inaffidabile (soprattutto quando deve calcolare come aggirare ostacoli), motivo per cui è bene tenere d'occhio il comportamento di lavoratori e soldati, e concedere loro poca autonomia (negando il permesso di rincorrere i nemici o riducendo l'area di perlustrazione).

> "Obbliga a concentrarsi su una micro-gestione superflua"

Vigilare sulla corretta esecuzione di ogni ordine assegnato diventa presto arduo, mentre si lotta contro il tempo per raccogliere e sfruttare risorse limitate quali ferro (i cui giacimenti si esauriscono quasi subito) e popolazione, che stabilisce il numero massimo di unità e può essere aumentata conquistando i villaggi (sottraendoli al nemico). La terza

IN ITALIANO

Manuale e programma sono tradotti in italiano, al contrario del parlato. L'unico difetto dei sottotitoli è che, spesso, il loro colore bianco contrasta poco con lo sfondo pallido del manto nevoso.



RACCOGLIENDO ARMI E SCUDI

Le armi abbandonate sul campo dai caduti nemici possono essere raccolte e distribuite alle proprie milizie o vendute per incrementare la riserva di ferro. Per fortuna, i programmatori si sono ricordati di inserire la funzione "Accumula armi" (scelta rapida "c"), che, se attivata, permette alle unità disarmate di far proprie automaticamente tutti gli strumenti d'offesa entro il raggio visivo.

UNA BREVE SCAMPAGNATA

Le fazioni in gioco sono tre: Mongoli, Russi e Crociati. I discendenti di Gengis Khan sono nomadi e, come tali, possono smontare le strutture e ricostruirle altrove; la loro campagna è costituita da 5 missioni. I Russi puntano maggiormente sull'assetto difensivo, costruendo città ben fortificate e a loro spettano 5 missioni. I Crociati, infine, contano su una cavalleria pesantemente corazzata e hanno 4 missioni per dimostrare la loro superiorità negli scontri corpo a corpo. Più o meno, occorreranno dalle 10 alle 20 ore per portare a termine tutte le trame. Ci sono, inoltre, 4 mappe per schermaglie personalizzabili.

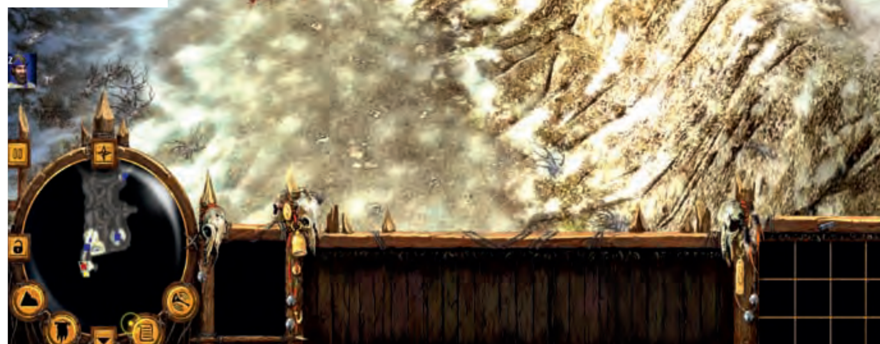








■ Le missioni furtive, paradossalmente, lasciano meno spazio al libero arbitrio: bisogna appostarsi nel punto indicato.



■ Disponendo gli arcieri sui punti più elevati, sarà più facile mirare il nemico.

SCHERZI DA I.A.

Se si tendendo imboscate ai lavoratori nemici, nonostante le perdite, l'Intelligenza Artificiale avversaria non riterrà opportuno modificare il percorso dei propri uomini, ma continuerà a rimpiazzarli assegnando sostituti alla stessa area. La I.A. alleata non si rivela più scaltra, lanciandosi in inseguimenti su terreni pericolosi come le superfici ghiacciate, per poi sostare dove le crepe si stanno aprendo.



VIABILITÀ E METEO

Il comportamento delle truppe è influenzato dall'ambiente circostante e dalle condizioni climatiche: trovarsi in cima a un'altura aumenta la gittata delle armi a distanza, mentre nebbia, vento, pioggia e neve riducono il raggio visivo. Anche il movimento è ostacolato dalle precipitazioni: sulla neve, così come sotto un acquazzone, le unità si sposteranno lentamente. Attenzione al ghiaccio cedevole, la cui superficie si riempie di crepe e si rompe se sottoposta a carichi eccessivi.



■ Percorrendo le strade battute ci si sposta più velocemente, ma è facile incontrare pattuglie nemiche.



■ È permesso scegliere la formazione di schieramento delle truppe.

risorsa, ovvero la legna, è invece ben distribuita.

Neppure l'interfaccia viene incontro all'esigenza di velocizzare i processi e ottimizzare i tempi di risposta, al contrario risulta scomoda e datata, con tasti di scelta rapita troppo numerosi e non configurabili a piacimento. Per certi versi, ricorda quella di *Warcraft 3* e, notando il cursore del mouse a forma di guanto, insieme a molti altri particolari, è impossibile non pensare a un "omaggio".

Come nel titolo firmato Blizzard, la telecamera è ruotabile (tenendo premuto il tasto Ctrl insieme alla rotellina di scorrimento e muovendo il mouse lateralmente), ma non inclinabile sull'asse verticale: non permettere un controllo diretto del mouse sulla visuale è un errore che si paga in termini di giocabilità, tanto più in un prodotto che vanta una parentela tutt'altro che marginale con i giochi di ruolo (quindi, una maggiore complessità).

In *The Golden Horde*, infatti, ogni unità appena reclutata è priva di "identità": sarà la mansione a determinare la "classe" di appartenenza. Prima della specializzazione, che si ottiene guadagnando esperienza e scalando di livello, ogni personaggio può cambiare categoria secondo i compiti svolti e l'equipaggiamento. La gestione dell'inventario (derivata anch'essa dai GdR), permette di distribuire ai braccianti sia le armi e gli scudi forgiati nella fornace, sia quelli raccolti sul campo di battaglia, saccheggiando le spoglie dei nemici caduti.

La contaminazione tra generi modifica (senza sconvolgerle) meccaniche ormai acquisite e altrimenti banalmente riproposte: il risultato apre l'orizzonte a nuove tattiche, ma obbliga a concentrarsi su una micro-gestione superflua e noiosa, che aumenta, sovraccaricando il giocatore di responsabilità, il grado di sfida. Il motore grafico utilizzato dagli sviluppatori è l'AWE Engine, (lo stesso che muoveva *Sparta: La Battaglia delle Termopili*): non è esente da errori, ma si rivela stabile, fluido e scalabile quanto basta per girare sui PC meno recenti, senza rinunciare a gradevoli effetti che, in parte, mascherano la povertà di dettagli dei modelli poligonali. Sotto il profilo audio, invece, si riscontra una buona resa di musiche e suoni, anche se tendono a ripetersi per scarsa varietà.

Gli elementi da gioco di ruolo non bastano da soli a giustificare l'acquisto di *The Golden Horde*. Se, tuttavia, nutrite una passione storica per l'Europa e l'Asia del XIII secolo, lo strategico di World Forge è una rara occasione per respirare l'atmosfera di quell'epoca, poco importa se diluita e un po' approssimativa.

Tito Parrello



IN ALTERNATIVA...

Medieval II: Total War, Dic 06, **9**
L'opportunità di scontrarsi col temibile esercito mongolo non è l'unico valido motivo per scoprire la profondità della serie *Total War*.

Age of Empires III, Nov 05, **9**
Terzo episodio della saga strategica che ripercorre le Età della Storia, viste dalla prospettiva delle diverse fazioni disponibili.

info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **World Forge** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.jowood.com**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 4 GB HD, DVD-ROM 4x**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN**

- **Periodo storico piuttosto inedito**
- **La componente GdR è importante**
- **Richieste hardware non eccessive**

- **Troppo breve**
- **I.A. deludente**
- **A tratti frustrante**

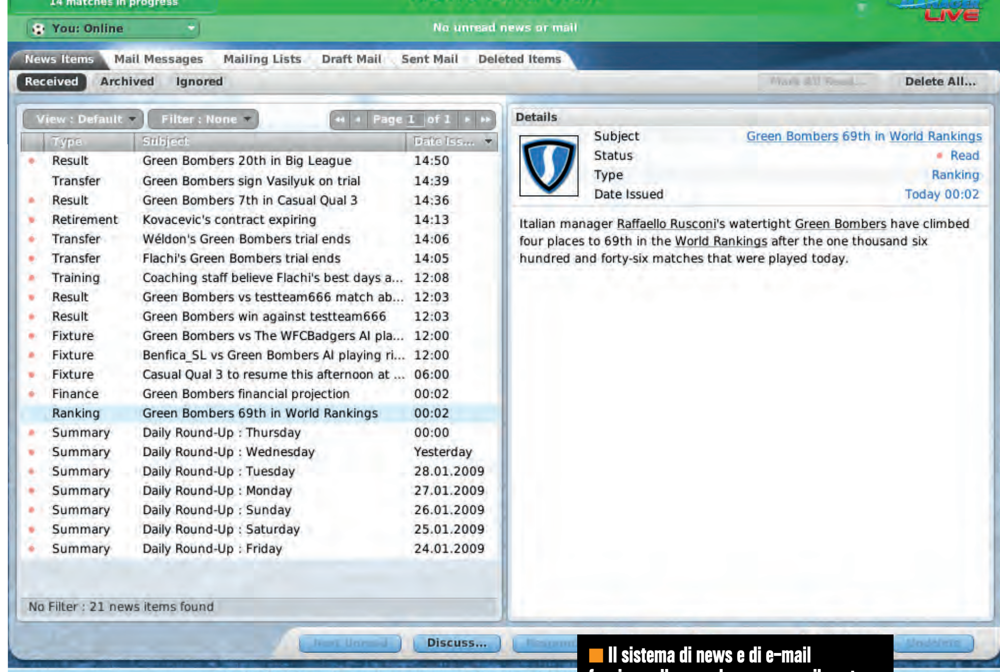
Il titolo si concede alcune licenze storiche, ma rimane uno dei pochi a focalizzare l'attenzione sulle imprese dell'Orda d'Oro e, inserendo caratteristiche dei GdR, riesce a distinguersi in mezzo ad altre produzioni meno ispirate.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MAPPE
6	7	7	6	5	5



Avere uno stadio confortevole e con una buona capienza genererà molto denaro.



Il sistema di news e di e-mail funziona alla grande, compreso il nostro piazzamento nella classifica mondiale.

GENERE: GESTIONALE CALCISTICO ONLINE

FOOTBALL MANAGER LIVE

Finalmente *Football Manager* diventa Live!

SOLO IN INGLESE

***Football Manager Live* è interamente in lingua inglese. Tuttavia, è richiesta una conoscenza piuttosto basilare della lingua d'Albione per padroneggiare al meglio il MMOG di Sports Interactive.**

DAL lontano 1992, la vita degli allenatori virtuali non è più la stessa: Paul e Oliver Collyer rivoluzionarono per sempre il mondo delle simulazioni manageriali calcistiche pubblicando il primo *Championship Manager* per Amiga.

In diciassette anni di onorata carriera, la Sports Interactive dei due fratelli inglesi ci ha regalato tante edizioni di *CM*, prima della trasformazione definitiva in *Football Manager*. E proprio *Football Manager 2009* ha rappresentato una pietra miliare per il team, introducendo il tanto atteso motore 3D per la rappresentazione delle partite. Ma la rivoluzione calcistica non si è fermata qui: lo scorso 23 gennaio è stato pubblicato *Football Manager Live*, il primo MMOG dedicato al "giuoco del calcio" sviluppato dalla stessa Sports Interactive.

C'era grande attesa nella redazione di GMC per provare questa incarnazione di *FM* in salsa multiplayer, così come c'erano diversi dubbi sulla validità dell'operazione. La serie di Sports Interactive ha sempre dato il meglio di sé in single player e per garantire un'esperienza online di pari livello il team ha lavorato duramente con diverse fasi di beta testing. La gestazione è stata piuttosto lunga e travagliata, e *Football Manager Live* si presenta come prodotto per certi versi "ibrido", frutto di un compromesso tra le esigenze e le aspirazioni dei giocatori e i limiti tecnici e le scelte di game design.

La prima grande differenza che si nota tra *FML* e l'ultimo *Football Manager 2009* è riconducibile alle squadre che si affronteranno. Al posto di Milan, Barcellona, Chelsea e compagnia, troverete squadre inventate di sana pianta da allenatori virtuali (nessuna traccia di Ancelotti, Mourinho, Lippi e soci), che si troveranno a competere in centinaia di tornei fittizi, con lo scopo di raggiungere il primo posto nella classifica del proprio Game World e del proprio campionato.

Per giocare a *FML* basta scaricare il client dal sito ufficiale (si parla di un paio di MB, link: **www.footballmanagerlive.com**) e scegliere il tipo di abbonamento da sottoscrivere (sono previste tre formule), oppure acquistare la versione inscatolata, di cui parliamo altrove in queste pagine. Con un paio di clic del mouse si crea la propria squadra dei sogni (nel nostro caso i Green Bombers), si scelgono i colori sociali, la sede, lo stadio e i giocatori

> **"Una stagione nel mondo di *FML* dura circa un mese"**

da acquistare. L'interfaccia grafica e l'impostazione dei menu non si discostano molto da quelli di *FM 2009*, ma sono stati snelliti per agevolare il più possibile l'utente che si avvicini per la prima volta a un gestionale di questo tipo o a un gioco online in generale.

Il grado di personalizzazione di ogni aspetto, pur senza raggiungere i livelli di quello che possiamo considerare il fratello maggiore (*FM 2009*), è soddisfacente. Dopo aver scelto il proprio Game World di appartenenza (ogni mondo di gioco è composto da un migliaio di giocatori) si dovrà selezionare la lega in cui cimentarsi, per poi passare alla fase di calciomercato in cui si avrà a disposizione un budget iniziale per ingaggiare un buon numero di calciatori (il database di Sports Interactive propone 300.000 giocatori). All'inizio, prendere un Kakà o un Cristiano Ronaldo sarà praticamente impossibile; meglio ripiegare su calciatori di buon livello, ma dagli ingaggi meno onerosi (nel nostro caso, siamo riusciti ad acquistare un Goran Pandev a buon prezzo!). Se siete tra coloro che non si perdono nemmeno una partita del campionato di Clausura argentino o semplicemente siete dei veterani della serie *FM*, allora riuscirete a scovare qualche buon affare o talento grezzo da lanciare.

Il calciomercato è basato su un sistema di aste in perfetto stile "Fantacalcio/eBay" (è possibile stabile un'offerta minima, per esempio). Purtroppo, però, gli allenatori

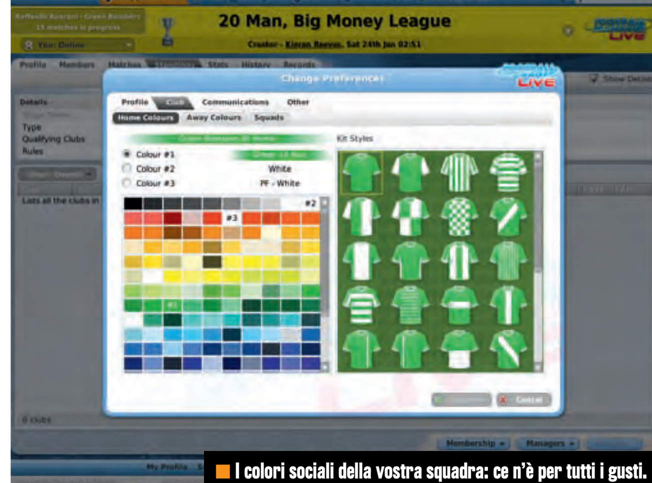
UN PO' DI GDR NON GUASTA...

La crescita di un allenatore all'interno del mondo di *FML* non avviene come ci si potrebbe aspettare, ovvero dopo un bel filotto di vittorie o un primo posto nella propria lega: le caratteristiche migliorano con il trascorrere del tempo. All'inizio della vostra avventura, dovrete decidere in "cosa" specializzarvi: si parla dell'abilità di allenare, di fare fisioterapia, scovare giovani promesse, gestire economicamente il proprio team/creare nuove infrastrutture e padroneggiare le tattiche di gioco (sono previste altre abilità secondarie con ulteriori varianti). Per esempio, essere abili nel ricercare giovani promesse vi sarà piuttosto utile, soprattutto all'inizio, quando avrete a che fare con un budget piuttosto limitato.



SBLOCCARE UNA TATTICA

In *Football Manager Live* è importante cercare di sviluppare una tattica di gioco. All'inizio, infatti, non è possibile personalizzare adeguatamente il proprio modulo. Con il passare del tempo e con la crescita del personaggio/avatar, avrete accesso ad altri parametri, che vi permetteranno una migliore personalizzazione.



I colori sociali della vostra squadra: ce n'è per tutti i gusti.



Una prestazione da incorniciare: purtroppo, vi capiterà anche di prenderli sei gol...

TIPOLOGIA DI ABBONAMENTO

Per giocare a ***Football Manager Live*** è necessario sottoscrivere un abbonamento. Chi decide di acquistare la versione inscatolata (costa 29,99 sterline, circa 33 euro) ha diritto a quattro mesi di gioco, mentre per chi scarica il client da www.footballmanagerlive.com e si abbona online sono state preparate tre diverse formule: 3 mesi (22,29 sterline, circa 25 euro), 6 mesi (43,99 sterline, circa 48 euro) e 12 mesi (72,99 sterline, circa 80 euro).

PROBLEMI TATTICI

La gestione tattica di *Football Manager Live* non ci è parsa allo stesso livello di *FM 2009*. I veterani della serie andranno su tutte le furie per la mancata possibilità di tracciare "a piacimento" i movimenti dei propri uomini sulla lavagna. Le tattiche sembrano funzionare in modo strano e discontinuo, non riuscendo a trasmettere la sensazione di realismo tipica della serie maggiore: a volte, si inanellano serie incredibili di vittorie; il giorno dopo, invece, una serie di sconfitte poco giustificabili. Anche il capitolo "infortuni" presenta una serie di strane anomalie: chissà come mai, le squadre che occupano le posizioni più alte in classifica hanno un numero maggiore di calciatori con problemi fisici.



Un buon piazzamento nella vostra lega è fondamentale per ottenere quattrini.

che si lanceranno per primi nelle offerte avranno molte più chance di acquistare gli atleti da loro selezionati, mentre gli altri dovranno accontentarsi degli scarti. Se non siete soddisfatti avrete modo di tentare qualche scambio tra utenti (via e-mail o tramite chat), oppure di puntare su tanti bei "primavera".

L'operazione può essere delegata alla CPU, cosa che noi abbiamo fatto con successo. E così, in un paio di minuti, ci siamo trovati a familiarizzare con i vari Kovacevic, Alou Diarra, A. Filippini, Godeas e altri illustri sconosciuti, alla ricerca di uno schieramento in grado di esaltarne le caratteristiche tecniche. Scelta la tattica di gioco e distribuite le maglie, siamo scesi finalmente in campo per la prima amichevole, il tutto in meno di dieci minuti: un vero record per ogni veterano di *Football Manager*!

Una stagione nel mondo di *FML* dura circa un mese e, in base al numero di partecipanti di ogni lega, ci si troverà a disputare più di una trentina di partite in poco tempo. Chiaramente, andrà concordato il "calendario" con i vostri avversari e nel caso di assenza verrete sostituiti dalla CPU.

È consentito partecipare a qualsiasi torneo pubblico e privato (dietro accettazione). In questo modo, vittoria dopo vittoria, consoliderete la vostra posizione in classifica e racimolerete anche del denaro utile per gestire il monte ingaggi, comprare un nuovo fuoriclasse o ampliare il vostro stadio. Dopo qualche giornata nel mondo di *FML* vi renderete conto di quanto sia difficile giocare partite contro gli avversari della propria lega e di quanto sia fondamentale disputare amichevoli per guadagnare soldi e ingaggiare giocatori anche solo per un paio di partite (pratica di cui si abusa facilmente). La rappresentazione della partita avviene con il vecchio motore 2D. È certamente un passo indietro rispetto a *FM 2009*, ma necessario per garantire una sfida online equa e per giocare anche su PC obsoleti. Durante i match è possibile operare qualsiasi cambiamento tattico o sostituzione desideriate, il tutto tenendo sottocchio una moltitudine di parametri per monitorare la condizione del vostro undici.

Il mondo di *Football Manager Live* non è asettico. È, anzi, un pullulare continuo di e-mail e di chat: sarete costantemente aggiornati sui vostri impegni, risultati ottenuti, obiettivi sbloccati e sulle trattative di mercato. Siete pronti a portare la vostra squadra ai vertici della classifica?

Raffaello Rusconi 

IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2009, Nat 08, **8 ½**
Senza dubbio, la migliore simulazione manageriale single player disponibile sul mercato.

FIFA Manager 09, Nat 08, **7 ½**
Una discreta alternativa allo strapotere di Sports Interactive, valida soprattutto per la parte gestionale/economica.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sports Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **Variabile** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.footballmanagerlive.com**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, Connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet**

+
- Una versione "light" di *FM 2009*
- Semplice e intuitivo da giocare
- È una droga...

−
- Realismo simulativo altalenante
- Farcito di bug
- Gestione economica discutibile

***Football Manager Live* è una versione "leggera" dalla serie *FM*, con una gestione semplificata delle tattiche di gioco e del calciomercato e una sezione economica discutibile. Pur con alcuni difetti, rimane una godibile simulazione manageriale online.**

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	CALCIOMERCATO
5	5	8	8	8	7

Filarmonica della Scala

Teatro alla Scala

domenica 8 marzo 2009, ore 20

PROVA APERTA

Filarmonica della Scala

Direttore e violino

Leonidas Kavakos

Carl Maria von Weber
Oberon, Ouverture

Felix Mendelssohn-Bartholdy
Concerto in mi min. op. 64
per violino e orchestra

Robert Schumann
Sinfonia n. 4 in re min. op. 120

Filarmonica della Scala per il sociale a favore di
Associazione OBM Ospedale dei Bambini Milano - Buzzi Onlus



a favore di



Ospedale dei Bambini
V. Buzzi

Associazione OBM Onlus
via Castelvetro, 32 - 20154 Milano
tel. 02 5799 5359 / info@ospedaledeibambini.it
www.ospedaledeibambini.it

Costo del biglietto da 5 a 50 Euro
(esclusi diritti di prevendita)

PREVENDITA TELEFONICA ALLO 02 465.467.467
da lunedì a venerdì ore 10/13 e 14/18
Pagamento anche con carta di credito.

Coordinamento generale
ARAGORN
Comunicazione, eventi
e fundraising per il nonprofit
via V. Colonna, 49 - 20149 Milano
tel. 02 465.467.1 biglietteria@aragorn.it
www.aragorn.it

Altre prevendite

- **BOX OFFICE c/o RICORDIMEDIASTORES**
  Galleria Vittorio Emanuele - MI - tel. 02 8690683
- **BOX OFFICE c/o LA FELTRINELLI LIBRI E MUSICA**
  piazza Piemonte, 2 - MI
- **BOX OFFICE c/o RICORDIMEDIASTORES MONZA**
  via Italia, 41 - Monza - tel. 039 2301566
- **IL SIPARIO c/o MONDADORI MEGASTORES**
  piazza Duomo, 1 - MI - tel. 02 89072750
- **STRADIVARIUS**
  c.so Buenos Aires ang. via Caretta - MI - tel. 02 29400600
- **WWW.VIVATICKET.IT**

grazie a

sanofi aventis

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Casa: Ubisoft **Sviluppatore:** Blue Byte **Lingua:** italiano **Prezzo:** € 9,90 **Provato su:** Dic 07, 7

THE SETTLERS: LA NASCITA DI UN IMPERO

DOPO un paio di episodi che uscivano dal solco della tradizione, *The Settlers: La Nascita di un Impero* è tornato alle radici della serie, ponendo nuovamente l'accento sulla gestione economica della propria colonia.

Questa volta, bisognerà fare i conti anche con l'avvicendarsi delle stagioni. E non si tratterà di un semplice cambiamento estetico della mappa. Il mutare delle condizioni meteorologiche, infatti, influenzerà direttamente le attività economiche. Per esempio, durante il periodo invernale, non solo non si potranno coltivare i campi, ma la neve rallenterà gli spostamenti degli abitanti, così come lo strato di ghiaccio sui laghi consentirà di attraversarne la superficie.

A differenza de *L'Eredità dei Re*, la componente militare è stata sensibilmente ridotta; la scelta del personaggio protagonista sarà importante per sfruttarne le abilità speciali e l'aumento di rango dell'eroe lo porterà a disporre di una truppa di militari con cui difendere la colonia e attaccare gli edifici degli avversari. Per reperire l'ultimo aggiornamento di *La Nascita di un Impero* (1.6, al momento di andare in stampa), dovrete collegarvi al sito **http://software.filefront.com/The+Settlers+Rise+Of+An+Empire/;6322;/Software_Information.html**. Tale aggiornamento, oltre a risolvere alcuni dei bug presenti nella versione originale del gioco, aggiunge tre mappe inedite, perfette per rendere ancora più varia l'esperienza di gioco. Per chi non si accontenta, le modalità multiplayer in LAN o via Internet puntano più sull'aspetto militare, rispetto alla campagna in singolo.

GIOCHI COMPUTER



L'espansione della città porterà a un aumento nel numero di abitanti.

VERDETTO

€ € € € €

The Settlers: La Nasciata di un Impero è un gioco gestionale/strategico da provare, se apprezzate il genere.

Casa: Ubisoft **Sviluppatore:** Reflections **Lingua:** Italiano **Prezzo:** € 9,90 **Provato su:** Set 07, 6½

DRIVER: PARALLEL LINES

DOPO un esordio brillante, la serie *Driver* aveva deluso i fan con *Driv3R*, un titolo mediocre che cercava solo di scimmiottare il mitico *GTA*, introducendo molte missioni da affrontare a piedi.

Con *Parallel Lines*, al contrario, si torna alle origini. Abbandonate quasi del tutto le velleità "podistiche", la maggior parte delle sfide presentate dovranno essere affrontate a bordo di un veicolo. Di solito, si tratta di compiti del tipo: "vai dal punto A al punto B". Il tutto, però, guarnito da sparatorie, inseguimenti adrenalinici e acrobazie al limite.

Uno degli elementi meglio riusciti del lavoro dei ragazzi di Reflections è rappresentato dalla trama. Vestiremo i panni di The Kid, un autista della mala trasferitosi nella New York degli Anni '70 in cerca di fortuna. A circa metà del gioco, però, il nostro alter ego digitale verrà arrestato e condannato a rimanere in carcere fino al 2006. Tale balzo narrativo ha permesso agli sviluppatori di mettere in scena due metropoli completamente diverse, di cambiare radicalmente il parco macchine a disposizione e di sbizzarrirsi con la colonna sonora. Il risultato è un gioco d'azione che, a prezzo budget, vale la pena di provare.

Segnaliamo che il sistema di guida è valido e viene apprezzato fino in fondo solo se si gioca a *Driver: Parallel Lines* armati di un pad supportato, come per esempio quello di Xbox 360 per Windows.

GIOCHI COMPUTER



Le sessioni a piedi sono rare. Nella maggior parte dei casi, infatti, rimarrete all'interno della vostra auto.

VERDETTO

€ € € € €

Divertente, adrenalinico e con un sistema di guida preciso, Parallel Lines possiede anche una struttura narrativa intrigante.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Age Of Empires Collector	€ 9,99
Age Of Mythology Gold	€ 9,99
Combat Flight Simulator 3	€ 9,99
CSI 3: 3 Dimensions Of Murder	€ 9,99
CSI 4: Hard Evidence	€ 9,99
Devil May Cry Special Edition	€ 9,99
Driver Parallel Lines	€ 9,99
Far Cry	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter	€ 9,99
Lost	€ 9,99
Prince of Persia Trilogy	€ 9,99
Rainbow Six Vegas	€ 9,99
Resident Evil 4	€ 9,99
Settlers 6 Gold	€ 9,99
Silent Hunter 4	€ 9,99
Splinter Cell Double Agent	€ 9,99
Splinter Cell Trilogy	€ 9,99
Surf'S Up: I Re Delle Onde	€ 9,99
TMNT	€ 9,99
Zoo Tycon Complete Edition	€ 9,99

LEGENDA VOTI

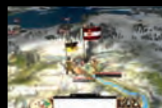
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

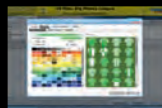
Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Empire Total War
BANNED.Neon
"La sottile linea rossa reggerà!"



Empire Total War
GMC.Homer
"Cannoni in batteria!"



Football Manager Live
GMC.Pettinato
"Campione di Game World!"



Space Giraffe
GMC.Pape
"All your Giraffe are belong to us!"



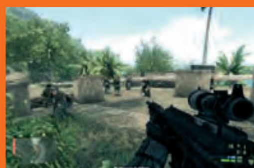
Burnout Paradise
GMC.Dario
"Ma la motocicletta no!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK Ott 04 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 08 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 08

È sempre la migliore simulazione di calcio su PC, con la Champions, la modalità Miti e un ritmo di gioco più riflessivo che in passato!



2) FIFA 09 Nov 08 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione *09* non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 09
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

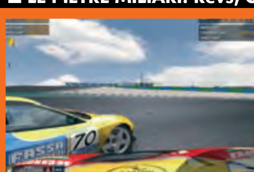
5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Dic 08 **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) EMPIRE TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.



2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno6 **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.



LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2009 Nat 08 VOTO 8½
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nat 08
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.



LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

2) DEAD SPACE Dic 03 VOTO 8½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
Trucchi: Gen 09 **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) MIRROR'S EDGE Feb 09 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente e adrenalinico: un esperimento tra azione e piattaforme da giocare tutto d'un fiato.

MMORPG

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

1) FALLOUT 3
Casa: Bethesda Distributore: Atari
Prova: Nov 08 **Voto: 9**
Soluzione su PDF: Gen 09
Demo: Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine e decine di quest da risolvere in modi diversi, e una trama atomica.



LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

2) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Guida (CD/DVD): Giu - Lug 06 **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07/Dic 08 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
Trucchi: Set 08 **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
Trucchi: Mag 08 **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
Trucchi: Apr 08 **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 08

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

aXelfg
Giochi classici da giocare
1. Unreal II
2. Dark Forces
3. The Dig
4. Broken Sword (la serie)
5. Duke Nukem: Manhattan Project

razor899
I prossimi che giocherò
1. Test Drive Unlimited
2. Colin McRae DiRT
3. Splinter Cell: Double Agent
4. Kane & Lynch: Dead Men
5. Stranglehold

Amerigo95
I migliori del 2008
1. Spore
2. Grand Theft Auto IV
3. Prince of Persia
4. Call of Duty World at War
5. Need for Speed Undercover

mimmofree
I più graditi
1. Mafia
2. The Sims 2
3. Max Payne e MOH: Allied Assault
4. The Moment of Silence
5. Hitman 2, RTC: Wolfenstein e SWAT 4



CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
CIDIVERTE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72504
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

MVP, ROOKIE E VECCHI MERLETTI

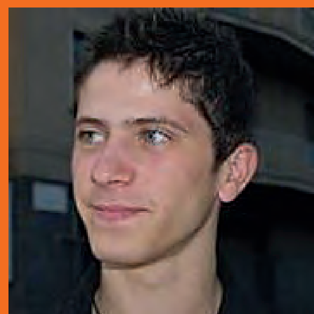
Così come le edizioni passate, queste finali meneghine hanno visto l'assegnazione, oltre che dei quattro titoli in palio, anche di alcuni riconoscimenti "minori". Un premio speciale, assegnato alla fine di ogni stagione da ESL Italia, va al "miglior management", ossia al miglior clan (qualificato alle finali) valutato sulla base di puntualità, organizzazione, correttezza, immagine, eccetera. Per ogni disciplina di squadra, inoltre, è stato assegnato un premio al Most Valuable Player (MVP). I candidati a ricevere questa onorificenza sono i primi 5 classificati nelle statistiche della regular season. L'assegnazione avviene sulla base delle valutazioni di ESL Italia e della votazione di tutti i team finalisti. Un premio speciale, infine, viene assegnato al miglior "Rookie" (matricola) per ogni disciplina. Anche in questo caso, i candidati sono i primi 5 giocatori classificatisi nella speciale statistica riguardante gli esordienti, ossia coloro che partecipano, per la prima volta, alle EPS. Il criterio d'assegnazione è analogo a quello degli MVP.
Eccovi la lista completa delle onorificenze assegnate alle EPS VII:

Miglior Management
Inferno eSports

CALL OF DUTY 4
MVP: Dario "Xylos" Azzarelli (Cubesports.AMD)
Rookie: Pierpaolo "S4U" Cianci (Cubesports.AMD)

COUNTER STRIKE - SOURCE
MVP: Christian "Stylahhhhh" Forte (Inferno eSports)
Rookie: Alessandro "Pwnage" Zuliani (Inferno eSports)

PRO EVOLUTION SOCCER 2009
MVP: Stefano "Bisl" Oddo (Cubesports.AMD)
Rookie: Guglielmo "Yokopoko" Pepe (NightForce)



Dario "Xylos" Azzarelli, dei Cubesports. AMD. È stato nominato miglior giocatore di *CoD 4* a quest'edizione.



Stefano "Bisl" Oddo, dei Cubesports. AMD. Miglior giocatore di *PES2009* a quest'edizione.

FINALI EPS VII

MIRACOLO A MILANO

Esordiscono nel capoluogo lombardo i play-off della massima divisione ESL.



La formazione di *PES* degli Inferno, nuovi Campioni d'Italia della specialità.

LE emozioni, l'agonismo e tanta delusione non sono mancati alle finali nazionali della settima stagione EPS.

Alle spettacolarità delle gare che hanno animato quest'edizione dei play-off, infatti, si è contrapposta la delusione, manifestata da team, dirigenti e atleti, sull'infelice scelta della sede delle gare. Il Tim Tribù Village, a dispetto del nome altisonante, è nato semplicemente come "skate park" a basso costo nella periferia milanese. Un progetto encomiabile da un punto di vista imprenditoriale, nonché di ammirevole valore sociale (la "missione" di questo centro, dotato anche di una piccola sala prove per gruppi musicali in erba, è essenzialmente quella di offrire un punto di riferimento per i giovani della periferia metropolitana, sottraendoli alla noia malsana della "strada"), ma inadatto a questo genere di eventi.

Di tutte le cornici che hanno fatto da teatro alle tappe dei vari Intel Friday Night Game powered by ASUS, da qualche anno a questa parte, quella del Tim Tribù Village ci è parsa la più deludente, sia dal punto di vista dell'immagine, sia sul lato, più importante, delle infrastrutture. È invece da premiare la scelta lungimirante, effettuata da Progaming e da Intel (sponsor principale del Campionato),



Una semifinale di *CounterStrike: Source*. Loro sono gli ExplosionC4.

di trasferire da Bolzano a Milano (in posizione assai più “strategica”) le finali delle EPS.

Una scelta che ha pagato subito: mai si era vista, in un IFNG (men che meno in una finale EPS), una partecipazione di pubblico così plebiscitaria, entusiasta e variegata. Per la prima volta nella storia delle EPS, almeno la metà degli spettatori presenti all’ultima giornata, quella delle “finalissime”, è stata costretta a seguire in piedi l’evolversi delle gare (complice, va detto, anche lo spazio relativamente angusto messo a disposizione del pubblico), creando non poche difficoltà agli organizzatori o ai cameraman presenti (anche il circuito regionale RAI ha dedicato un piccolo servizio alle finali EPS). C’è da sperare, perciò, che la decisione di ambientare le finali della “Serie A” del netgaming in un grande capoluogo come Milano sia confermata anche nelle edizioni successive (ricordiamo che a marzo partirà l’ottava edizione delle EPS), ma che, questa volta, la scelta dell’impianto destinato a ospitare le gare sia effettuata con maggior oculatezza.

Da un punto di vista squisitamente tecnico, invece, questi play-off sono stati un vero successo: a un elevato livello qualitativo delle gare viste, specie l’ultimo giorno, ha fatto da cornice il genuino, talvolta persino eccessivo, entusiasmo dimostrato dal pubblico. La qualità del gioco espressa dagli atleti partecipanti a queste finali è sembrata notevolmente migliorata, prendendo come riferimento lo standard EPS di solo un paio d’anni fa, a dimostrazione di quanto il netgaming italiano, pur con tutte le difficoltà strutturali con cui è costretto a convivere (non ultima la cronica mancanza di risorse) stia velocemente colmando il “gap” che lo divide dalla media del panorama europeo.

Sul piano del risultato, i play-off meneghini hanno sostanzialmente confermato il risultato delle precedenti EPS: i talentuosi Inferno eSports (nominati anche come “miglior team” di quest’edizione) si confermano la prima forza videoludica italiana, con la conquista di due (tre, se si considera anche il titolo di campione di *TrackMania Nations*, disciplina individuale vinta però da un atleta tesserato per gli Inferno) dei quattro titoli in palio. Anche i ragazzi del Team Impact si attestano Campioni d’Italia di *Call of Duty* 4, difendendo la leadership ormai pluriennale (considerando anche i precedenti con *Call of Duty 2*) di questa disciplina. Anche in quest’edizione, per la seconda volta consecutiva, i Cubesports.AMD lasciano il campo di gara “a becco asciutto”. Rispetto alle EPS VI, però, il risultato è stato leggermente migliore e i “Cube” questa volta si portano a casa, se non altro, ben tre medaglie d’argento. Si conferma Campione d’Italia dell’unica disciplina individuale EPS (il gioco di guida *TrackMania Nations*) il ferrarese Edoardo “L3gend” Mariotti.

Come al solito, la redazione di Giochi per il Mio Computer desidera esprimere le proprie congratulazioni più sincere ai nuovi Campioni d’Italia, con l’augurio che la passione per il netgaming non tramonti mai negli atleti, nei dirigenti e in tutti quanti ci mettono l’anima per mantenere vivo l’interesse per questa meravigliosa disciplina sportiva. Eccovi, come di consueto, la classifica finale di questa settima edizione del Campionato Italiano:

CALL OF DUTY 4

Campioni d’Italia: Team Impact
2° posto: Cubesports.AMD
3° posto: A.S.On3

COUNTER STRIKE SOURCE

Campioni d’Italia: Inferno eSports
2° posto: Cubesports.AMD
3° posto: Inspired Gaming

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Campioni d’Italia: Inferno eSports
2° posto: Cubesports.AMD
3° posto: A.S. Quadrifoglio

TRACKMANIA NATIONS

Campione d’Italia: Edoardo “L3gend” Mariotti
2° posto: Giuseppe “El. B3ppo92” Casella
3° posto: Massimiliano “MaXxIlLo” De Vivo

Paolo Cupola GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

sito di riferimento:
www.esl.eu/it/pro-series/season7/finals/

I voti di GMC

UN CICLONE CHIAMATO STYLAHHHHH

Ci siamo divertiti a dare i voti ai giocatori delle tre finali di queste EPS. Eccovi tabellini e voti.

COUNTERSTRIKE: SOURCE
INFERNO VS CUBESPORTS 2-0

INFERNO 9

ALESSANDRO “PWNAGE” ZULIANI 7,5: giovane ma già importante, risolve molte situazioni.
VALERIO “PAVEL” MATTEUCCI 9: ancora ottimo nelle fasi di copertura da CT e come motivatore.
PAOLO “WOLF[MRP]” CARMINATI 9: con il loro capitano gli Inferno vincono: c’è da dire altro?
RICCARDO “KIMERA” D’URSO 8: Un ottimo giocatore, umile con i compagni e reattivo.
CRISTIAN “STYLAH” FORTE 10: Passano le EPS, ma il fenomeno è sempre lui. Alcuni frag sono impressionanti.

CUBESPORTS.AMD 7,5

ANDREA “SKIZZO” NASARI 7: il solito agonismo e la solita sagacia. Peccato non bastino.
FABIO “ROMA” ROMANELLI 8: segue gli ordini e incide in molti round. Attento.
MATTEO “TRIG” ZAMPERETTI 6,5: non sempre in partita, ma disciplinato.
ENRICO “NEMBO” STERLINI 8,5: è fortissimo, e si vede, ma perde il confronto con Stylah.
FEDERICO “UND” MALIZIA 6: ci mette tanto agonismo, ma alla sua squadra servivano i frag.

CALL OF DUTY 4
TEAM IMPACT VS CUBESPORTS 2-1

TEAM IMPACT 8,5

GIANFRANCO “PUMA” DI MAIO 8: i compagni giocano molto per lui, anima e tattico del team, ma negli scontri diretti si difende bene.
MICHELE “SKINN” MANCINI 8,5: non ci si aspettava da Skinn una partita di tale livello. È ovunque e spesso risolve situazioni di 1vs2.
LORENZO “LASCIA” LASCIALFARI 8: forse non sarà più il migliore d’Italia, con il passaggio da *CoD 2* a *CoD 4*. Ci manca poco, però.
ANDREA “MATRIX” TORDI 8,5: il suo ritorno in squadra col cecchino è stata la migliore notizia per gli impact nel pre finale.
LUCA “DYSAN” BECCA 9: doveva smettere con *COD* e, invece, in finale fa numeri da circo. Dalle stalle alle stelle.

CUBESPORTS.AMD 7

MICHELE “GOOFY” SIFFREDI 9: i suoi colpi da cecchino sono da registrare. Il migliore dei suoi.
FEDERICO “SHADE” SERI 6,5: sembra opporre meno resistenza agonistica del solito. Comunque nella media dei suoi.
STEFANO “SNAKE” MARRUCCI 8: non riesce a chiudere alcuni round importanti, ma non perde la concentrazione, a differenza dei suoi.
FABIO “PAPADOK” CONIGIU 5,5: il coniglio dal cilindro di Papadok sbuca fuori in rare occasioni. Serviva più continuità.
DARIO “XYLOS” AZZARELLI 5: non è al massimo della forma: l’abbiamo visto in azione con più incisività in partite passate.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009
INFERNO VS CUBESPORTS 2-1

INFERNO 8

CLAUDIO “CCCLAUDIO” DI VINCENZO 8: la finale che non ti aspetti, da quello che doveva essere considerato il gregario. Ferma Fear e conquista punti preziosi.
ANDREA “MILANISTA” IMPERIO 9: È lui il bambino prodigio di *PES*, online o offline è una sicurezza. Beato chi lo ha in squadra.
TIM “TIMESSI” STOLZENBURG 8,5: ottima prestazione del tedesco, migliore forse di quella del suo connazionale più blasonato.
PATRICK “L.O.G.” BAUMANN 7,5: un gigante dentro e fuori dal monitor. Anche se sotto le sue possibilità, in questa finale porta molta acqua al mulino.
DANIEL “DEMASAN” DE MARTIIS 7,5: buona prestazione del giocatore altoatesino, che non delude ormai da anni.

CUBESPORTS.AMD 8

STEFANO “BISL” ODDO 8: da buon capitano dà sostegno ai suoi e schiera ottime formazioni. Porta anche molti punti: un leader.
DAVIDE “TIGERMASK” SCHIAVONE 7: inutile dire che da lui ci si aspettavano più punti. Nonostante questo, le sue finte con Messi rimarranno nella storia.
JORGE “BUBALOO” ALMEIDA 8: dal Portogallo, Bubaloo non sforna una prestazione maiuscola fino alla finale, dove invece si esibisce con maestria.
SALVATORE “SALVO88CHAMPION” MULÈ 8,5: solo la sfortuna ha impedito ai Cube di vincere e Salvo ne ha avuta tanta.
LORIS “FEAR” IEZZI 7,5. Buona la sua finale, anche se nelle ultime due perde un po’ di freddezza sottoporta.

Nota: tabellini a cura di Simone Trimarchi e Paolo Cupola

Mod per Civilization IV: Beyond the Sword

FALL FROM HEAVEN II

Ancora cavalieri di un immaginario Medio Evo.

- **Autore:** FfH Team
- **Genere:** Strategia a turni
- **Dimensioni:** 387 MB
- **Internet:** http://kael.civfanatics.net/

MOLTI di voi ricorderanno *Master of Magic* e *Age of Wonders*, titoli che hanno contribuito a scrivere la storia della strategia su personal computer e che, probabilmente, continuano a occupare un posticino speciale nei cuori di molti appassionati di lungo corso.

Fall from Heaven II si propone di prendere l'ossatura di *Civilization IV* e utilizzarla per creare un monumentale gioco di strategia fantasy a turni sulla falsariga dei due citati mostri sacri. Dopo mesi di lavoro e a un anno dalla sua prima pubblicazione, il Mod è giunto alla sua versione finale. Cosa questo significhi, esattamente, si è affrettato a precisarlo lo stesso team di sviluppo: il progetto non verrà affatto abbandonato. Più semplicemente, in questa sua ultima incarnazione comprende finalmente, e per la prima volta, tutte le caratteristiche che erano state previste fin dal principio: è quindi da considerarsi completo.

Va detto, per amor di verità, che si tratta di un lavoro impressionante, per mole ancor prima che per qualità. Le meccaniche dell'ammiraglia di Sid Meier sono state espanse in ogni senso. *Fall from Heaven II* include ben ventuno civiltà distinte, ognuna delle quali dotata delle proprie unità caratteristiche, di rispettivi leader che ne influenzano lo stile di gioco e di un allineamento morale secondo l'ormai tradizionale suddivisione buoni/malvagi/neutrali (che potrà tuttavia mutare in base alle azioni del giocatore).

Oltre a questa estrema differenziazione tra civiltà, a dar colore al tutto intervengono: un nuovo sistema magico, ramificato in ben diciassette diverse scuole, il meccanismo di gestione dei nodi del Mana, un complesso sistema di culti religiosi (capace di influire sull'allineamento, le tecnologie disponibili per la ricerca e il potenziale magico e bellico della propria fazione, nonché sui rapporti diplomatici con altri popoli) e un numero esorbitante di eventi casuali, che possono spaziare dall'arrivo imprevisto di un drago a congiunzioni astrali dagli imprevedibili effetti collaterali.

Dulcis in fundo, oltre alla canonica modalità di gioco libera, sono inclusi un buon numero di scenari precostruiti. Se siete estimatori di *Civilization* e, più in generale, della strategia a turni, non avete scuse. Non esiste un solo motivo per cui dovreste lasciarvi scappare questo gioiello.

INSTALLAZIONE

Per usufruire di *Fall From Heaven II* è specificamente richiesto il possesso dell'espansione *Beyond the Sword aggiornata alla versione 3.17 (ultima patch attualmente pubblicata).*

1. *Andate sul sito* **http://kael.civfanatics.net**
2. Cliccate su Downloads e su Fall from Heaven II.
3. Nella nuova pagina, cliccate nuovamente sul bottone Download. Verrete reindirizzati su ModDB **(www.moddb.com)**, alla pagina dedicata al gioco
4. Cliccate su Download Now! e scegliete uno dei siti mirror disponibili
5. Scaricate il file **FallfromHeaven2.exe** e lanciatelo. Provvederà autonomamente a riconoscere la cartella del gioco e a installarsi nella subdirectory Mods.



Durante le prime battute, le differenze con *Civilization* non saranno particolarmente marcate...



... Inoltrandosi nel gioco, il discorso cambierà sensibilmente.

GIOCHI COMPUTER



VERDETTO

Un prodotto completo. Unico neo è una curva d'apprendimento ripida, a causa della quantità di nozioni da assimilare.

Mod per Dawn of War: Dark Crusade

DAWN OF WAR: FIRESTORM OVER KRONUS

Nemici a ferro e fuoco, nel nome dell'Imperatore!

- **Sviluppatore:** Ira_Aduro
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Dimensioni:** 532 MB
- **Internet:** www.moddb.com/mods/dawn-of-warhammer-40k-firestorm-over-kronus

PER molti tra gli estimatori di lungo corso di *Dawn of War: Dark Crusade*, questo *Firestorm over Kronus* non sarà una novità.

Oltre a essere uno dei primi Mod in assoluto dedicati al titolo Relic, si è costruito nel tempo la solida reputazione di essere anche il migliore in circolazione. La buona notizia è che chi ci lavora sembra non volerne sapere di cullarsi sugli allori, tant'è che il progetto è tutt'ora in costante espansione e miglioramento.

Firestorm over Kronus non solo cambia in modo sensibile le meccaniche di gioco e ridefinisce drasticamente i bilanciamenti di forza, ma continua, versione dopo versione, a introdurre nuovi elementi, spesso in direzione di una maggiore attinenza all'universo di "Warhammer 40.000". I cambiamenti sono tanti e tali che, per forza di cose, si rende necessario trattarli sommariamente; basti dire che gli interventi riguardano sostanzialmente ogni aspetto del gioco. Si va da un'interfaccia migliorata (in particolare, tramite l'aggiunta di una toolbar che fornisce un accesso rapido e intuitivo ad abilità speciali e affini) a un editor delle divise potenziato ed espanso nelle funzionalità, passando per una telecamera più distante dal terreno (che conserva, però, la possibilità di effettuare zoom a discrezione), per rami di sviluppo tecnologico più complessi e articolati, e per l'aggiunta di vagonate di poteri speciali, unità, armi, abilità e potenziamenti.

Sul fronte estetico, oltre al già citato allontanamento della telecamera, si segnala il ridimensionamento di molte creature, ora più piccole e con una proporzione leggermente più realistica in relazione a scenario, edifici, veicoli. Dove ritenuto necessario, *Firestorm over Kronus* ha aggiunto particolari e rifiniture che rendono ancor più pregevoli i modelli del gioco. Gran parte delle unità di fanteria (e non solo) sono state ridefinite nel numero di componenti (talvolta persino raddoppiati). Questo anche per compensare il fatto che la stessa fanteria, leggera o pesante poco importa, è ora molto più vulnerabile che in passato, mentre la resistenza di edifici e mezzi corazzati è stata incrementata, al punto che non è più concepibile pensare di sbarazzarsene sparando a caso e facendo leva sul numero.

In conclusione, se siete amanti dell'ambientazione di "Warhammer 40.000" e apprezzate *Dark Crusade*, difficilmente questo Mod vi lascerà indifferenti.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Andate all'indirizzo **www.moddb.com/mods/dawn-of-warhammer-40k-firestorm-over-kronus**
2. Selezionate la pagina Download
3. Cliccate su Download Now! e scegliete uno dei collegamenti disponibili
4. Scaricate il file **RC1218.exe** e lanciatelo. Provvederà autonomamente a riconoscere la posizione del gioco e a installarsi nella cartella appropriata
5. Per lanciare il Mod, usate l'apposita opzione Game Manager dal menu principale del gioco.



Il ridimensionamento delle unità sposta le battaglie su una scala completamente nuova.



VERDETTO



Una produzione impeccabile sotto tutti i punti di vista. Alcune scelte "estreme" potrebbero spiazzare i giocatori alle prime armi.

Mod per Battlefield 2

PROJECT REALITY 0.85

Comunicazione, gioco di squadra e tanto sangue freddo.

- **Autore:** Black Sand Studios
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 3,2 GB
- **Internet:** www.realitymod.com

CI sono Mod che raggiungono vette qualitative notevoli, tanto da diventare celebri quanto il gioco su cui si basano.

Project Reality è uno di questi: un Mod per *Battlefield 2* che abbiamo già trattato precedentemente nelle pagine del Next Level. Si tratta di un grande progetto (in tutti i sensi, dovrete scaricare 3,2 GB), giunto recentemente alla versione 0.85 e con un vasto seguito di appassionati che amano realismo, tattiche militari e gioco di squadra.

Il Mod trasforma *Battlefield 2* in un titolo quasi simulativo e del gioco originale non rimangono che pochi particolari. Con questa versione 0.85, i ragazzi di Black Sand Studios hanno apportato numerose aggiunte e migliorie, come sono soliti fare con ogni nuovo aggiornamento. Ecco, dunque: 4 nuove grandi mappe, tutte curate e capaci di offrire teatri di guerra verosimili e complessi (anche perché ispirate a luoghi esistenti, come Fallujah e Kerbala), modifiche all'insegna del realismo nella riparazione dei veicoli e nella logistica, una nuova fazione (i russi), con relative armi e veicoli, e numerosi "aggiustamenti" generali.

Una delle caratteristiche di *Project Reality* è che ogni nuova versione ha un feeling leggermente diverso rispetto alla precedente. Con questa 0.85, la sensazione è di netto miglioramento, specialmente per quanto riguarda balistica e armi in generale. Insomma, sembra che i colpi vadano a segno regolarmente, a differenza di quanto accadeva nella 0.8.

Le modalità di gioco sono rimaste invariate e, per chi di voi non avesse seguito questo Mod prima d'ora, spaziano dal Training (un vero e proprio allenamento consigliato a tutti i novizi, con fuoco amico disabilitato e altre impostazioni ideali per imparare) a Insurgency (una caccia a dei depositi d'armi mentre la fazione avversaria cerca di vanificare ogni tentativo, il tutto con un appassionate sistema di Intelligence); passando per Command & Control (una sorta di realistico teatro di guerra in cui le due squadre devono avanzare verso la base nemica), per finire con Advance and Secure e Skirmish (il cui obiettivo principale è catturare o difendere dei punti di controllo).

Se non avete problemi con l'inglese, vi consigliamo caldamente di leggere il manuale in formato PDF che troverete sul desktop al termine dell'installazione, in modo da conoscere le molte sfaccettature di questo Mod – la regola più importante è entrare in una sotto-squadra appena possibile, ascoltando attentamente gli ordini impartiti dal leader.

Se quanto appena letto vi ha fatto venire l'acquolina in bocca, e possedete *Battlefield 2*, correte sul sito ufficiale **www.realitymod.com**. E non dimenticate il giubbotto antiproiettile.

Antonio Colucci



INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser all'indirizzo **www.realitymod.com/downloads.html**, dove potrete scaricare i due file eseguibili necessari (**Core** e **Levels**)

2 Se avete installato una versione precedente di Project Reality, disinstallatela completamente. Cliccate sull'eseguibile **Core** e seguite la procedura d'installazione, poi fate lo stesso con il file dei livelli (**Levels**). È necessario avere installato Battlefield 2 aggiornato all'ultima versione (1.41)

3 Per giocare, selezionate l'icona di Project Reality posta sul desktop.



I camion logistici (quelli coperti) sono molto importanti in questa 0.85, sia per la riparazione dei veicoli, sia per altre attività.





Le animazioni delle armi migliorano versione dopo versione, e a giovarne è il realismo dell'esperienza di gioco.

VERDETTO



La versione 0.85 di *Project Reality* segna un ulteriore passo avanti per questo bellissimo Mod. Le novità sono tutte di ottima fattura.

Mod per Half-Life 2

SMASHBALL

Tra la palla e la rete c'è l'inferno. E nessun arbitro.

- **Sviluppatore:** Smashball Labs
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 134 MB
- **Internet:** www.smashball.tv

SI sentiva la mancanza di un Mod che unisse le movenze di Nathan Spencer (il protagonista di *Bionic Commando*) alla brutalità di un improbabile sport futuristico.

A provvedere ci pensa *Smashball*, che fa del Source (il motore grafico di *Half-Life 2*, requisito necessario per giocare) la base per costruire arene in cui due squadre di sportivi senza alcun fair play si danno battaglia al solo scopo di buttare la palla nella porta avversaria.

Una volta scaricato e installato *Smashball*, noterete con piacere la presenza di un utile tutorial giocabile, che vi spiegherà a voce e tramite simpatici cartelli le regole principali della disciplina. Tale peculiarità è merce rara; spesso, infatti, l'unico mezzo per affrontare consapevolmente la prima partita è leggere un manuale o il sito ufficiale. Per quanto riguarda *Smashball*, però, un tutorial era più che necessario, date le meccaniche tutt'altro che immediate. Prima di cominciare un match, potrete selezionare la squadra, il vostro ruolo tra quattro disponibili (ognuno con diverse statistiche che influiranno sullo stile di gioco) e delle abilità capaci di rendere il vostro personaggio più o meno resistente agli attacchi, o dotarlo di maggior potere offensivo.

Lo scopo di ogni partita è semplice: segnare nella porta avversaria, con un tiro o correndo in possesso di palla. A complicare le cose (in senso positivo) intervengono altri fattori relativi alla mobilità nelle (poche) arene. Queste ultime sono strutturate in modo simile a mappe viste in giochi come *Quake* o *Unreal Tournament*. Un giocatore è dotato di due armi che fungono da mezzo di contrasto, più che d'attacco, un tasto per attivare il turbo, tramite il quale spingere a terra gli avversari o bruciare qualche metro, e il "Grappling Hook". Questo è del tutto simile al braccio bionico di Nathan Spencer, citato in apertura, e vi permetterà di lanciare una corda capace di ritrarsi e di farvi penzolare dal soffitto o da altre superfici: uno strumento che, se usato bene, rende le partite frenetiche, premiando i giocatori più abili.

Smashball è ancora giovane e soffre di qualche problema di bilanciamento, ma il fattore divertimento è presente in buona quantità. Un po' meno presenti, invece, sono i giocatori: i server sono pochi e spesso vuoti, caratteristica purtroppo comune a troppi Mod. Da segnalare, infine, l'integrazione del gioco con il sito ufficiale, **www.smashball.tv**, tramite la registrazione di match e statistiche. Gli sviluppatori non hanno ancora terminato il tutto, quindi per ora questa rimane una caratteristica non completamente implementata.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 All'indirizzo **http://guide.smashball.tv/index.php/Getting_Started** troverete una guida su Smashball, oltre al link per scaricare l'ultima versione disponibile. I requisiti sono Steam e *Half-Life 2*

2 Fate doppio clic sull'eseguibile del gioco e seguite le semplici istruzioni

3 Per giocare, è necessario lanciare Steam e selezionare *Smashball* dalla lista dei giochi in vostro possesso.



Proprio come in *Bionic Commando*, il Grappling Hook dona slancio alle partite. Per padroneggiarlo, ci vorrà del tempo.



Giocando il breve tutorial imparerete le basi di questo Mod, dall'utilizzo dello sprint a come penzolare al meglio.



Una volta in possesso della palla, sarete il bersaglio dell'intero team avversario: passare, tirare, correre o perire. A voi la scelta.

VERDETTO



Un Mod giovane, frenetico e divertente. Al momento, non ci sono molti giocatori, ma una prova è sicuramente consigliata.

GENERE: AZIONE

Rigiocato per voi

GRAND THEFT AUTO IV

Un giro nei bassifondi online di Liberty City.



Guardare i filmati creati dagli utenti è divertente, ma anche dare vita ai propri non è male.



Una recente patch ha corretto alcuni problemi, ma purtroppo il gioco non è ancora esente da bug.

LO YOUTUBE DI GTA IV

Grazie all'editor di video, è possibile registrare le proprie prodezze e montarle con canzoni e scritte in sovraimpressione. Con un paio di clic, tutto viene uploadato sui server di Rockstar, ed è visibile tanto dal gioco quanto dal sito di Rockstar Social Club. L'idea è ottima e, al momento, la risposta del pubblico è a dir poco entusiastica.

ROCKSTAR SOCIAL CLUB

Effettuando una rapida iscrizione, è possibile unirsi al Rockstar Social Club, il servizio online offerto gratuitamente da Rockstar con la sua ultima generazione di giochi. Il sito ospita statistiche e classifiche, e celebra le gesta dei giocatori più bravi, sia per quanto riguarda il multiplayer, sia per la campagna in singolo.

- **Casa:** Rockstar Games
- **Sviluppatore:** Rockstar Toronto
- **Provato su:** Nat 08, **9**
- **Multiplayer:** Internet (LIVE), LAN
- **Requisiti:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 16 GB HD
- **Internet:** socialclub.rockstargames.com

PORTARE online un mondo aperto e ricco di possibilità come quello di *Grand Theft Auto IV* è un'impresa difficile. Liberty City è enorme, ed elementi di gioco quali la guida e le sparatorie possono essere ricombinati in un numero pressoché infinito di modalità, specie se si contemplano le sfide a 32 partecipanti.

Rockstar ha preso il toro per le corna e ha sfornato ben tredici modalità diverse, che spaziano dalle sfide più selvagge, come i Deathmatch "tutti contro tutti", a quelle più raffinate, in cui squadre di giocatori devono collaborare per scortare un oggetto o un veicolo dall'altra parte della città. Ogni modalità ha vari parametri da impostare, che secondo i casi riescono a dare vita a esperienze completamente diverse.

Chi crea le partite è libero di scegliere i percorsi da seguire durante le gare, il tipo di vetture e di armi disponibili, la presenza della polizia e la quantità di traffico. Le modalità propongono diverse declinazioni dello stile di *GTA*, percorrendo terreni ben sondati, come appunto i Deathmatch e le gare in auto, e di tanto in tanto sperimentando con le peculiarità dei titoli in free roaming. Per esempio, la Corsa GTA chiede ai partecipanti di raggiungere una precisa destinazione usando ogni mezzo possibile, inclusa la violenza estrema nei confronti degli avversari.

"Quando si è in 32, l'adrenalina scorre a fiumi"

L'idea è spassosa, ma non sempre le partite si dimostrano divertenti come dovrebbero. Capita che le impostazioni scelte risultino noiose (una gara lunga utilizzando solo furgoni lenti è soporifera), o che i partecipanti ignorino, volutamente o meno, gli scopi della partita e si dedichino semplicemente a fare confusione. Questo discorso si applica anche ad altre modalità e si aggrava ulteriormente quando è necessario cooperare o fare lavoro di squadra. Chiaramente, è possibile allontanare i giocatori poco sportivi e quelli che cercano semplicemente di ostacolare le partite, ma, come risultato, è difficile trovare sempre delle competizioni ben strutturate e stimolanti. Questo problema, risolvibile all'occorrenza con una selezione dei partecipanti o con delle sessioni organizzate, rappresenta nello stesso tempo anche il più grande pregio dell'online di *GTA IV*. Accantonando l'idea del multiplayer competitivo a livello professionale, decisamente più adatto agli FPS e agli RTS, si riesce ad apprezzare la confusione che contraddistingue molte partite. Tutti corrono, rubano, sparano e si divertono a seminare il panico nel modo che preferiscono. Quando si è in 32, l'adrenalina scorre a fiumi e, anche se il tutto è così frenetico da risultare quasi incontrollabile, il divertimento è assicurato. I server sono sempre frequentati (la lingua parlata è prevalentemente l'inglese) e, appoggiandosi a LIVE, sono stabili e con un lag nella norma. In ogni caso, anche chi non parla la lingua d'Albione riuscirà a giocare senza troppi problemi.

Il multiplayer di *Grand Theft Auto IV*, quindi, si rivela perfetto per chiunque abbia voglia di sfide esagerate, sopra le righe e a tratti confusionarie, mentre chi nell'online cerca delle competizioni ordinate e agonistiche si stuferà a breve. GIOCHI COMPUTER

VERDETTO



Caotico, esagerato e audace. Un multiplayer vario, ma non esente da difetti; perfetto per svagarsi un po' online, ma non molto adatto a chi cerca degli elevati livelli di agonismo.

Mod per Unreal Tournament 3

YUGA

È arrivata l'ora (o l'era) di imparare po' di mitologia indù.

- **Sviluppatore:** Yuga
- **Genere:** Gioco d'azione in terza persona
- **Gioco richiesto:** *Unreal Tournament 3*
- **Percentuale di completamento:** 20%
- **Internet:** www.yugathegame.com

NELLA lingua indù, *Yuga* significa "era" ed è il nuovo progetto di un talentuoso e fantasioso gruppo composto da cinque uomini e una donna, che hanno deciso di trasferire in veste videoludica una saga tratta dalla mitologia indiana: il poema epico Ramayana.

La vicenda pare piuttosto interessante, quantomeno ha il sapore inconfondibile delle storie epiche che fanno parte della mitologia di ogni cultura: dei, semidei, eroi invincibili, armi ed eserciti in grado di mettere in pericolo l'esistenza stessa del mondo, il tutto legato da amore e ira senza pari. In questo caso, l'eroe Rama è disperato perché non riesce a superare il mare per raggiungere l'isola del demone Ravana, il quale ha rapito e tiene imprigionata la promessa sposa, Sita. Rama, accecato dal dolore e dalla rabbia, minaccia di usare Bramhastra, la Freccia Divina, in grado di distruggere completamente il mondo. Convinto dal dio del Mare a non impiegarla, la scocca verso una montagna, che l'assorbe senza provocare cataclismi.

Qui inizia il gioco vero e proprio: re Prana è un guerriero scelto dagli dei, quale unico umano "giusto", per aiutare Indra (il dio dei semidei) a sconfiggere un esercito malvagio che cerca di conquistare il mondo. Per farlo, dovrà utilizzare Bramhastra e starà a noi guidarlo nel suo epico viaggio. Dovremo sconfiggere i campioni del male, attraversare le varie ere e risolvere i puzzle ideati dagli dei a guardia dei segreti delle armi. In questo modo, Prana riuscirà a raggiungere l'illuminazione e sarà finalmente in grado di utilizzare la Freccia Divina.

Yuga sarà una Total Conversion realizzata utilizzando il famoso motore grafico di *Unreal Tournament 3* e deve gran parte del proprio fascino, perlomeno a questo punto dello sviluppo, all'ambientazione e al background: è raro, infatti, vedere prodotti ispirati a mitologie diverse da quelle occidentali. Finora, si nota un grande impegno


Il lavoro sulle renderizzazioni è appena iniziato: da bozzetto a prodotto finale la strada è lunga.

per quanto riguarda lo studio delle ambientazioni, anch'esse piuttosto inusuali, ma siamo ancora a livello embrionale. Il lavoro sulle renderizzazioni è appena cominciato, però, considerando le potenzialità del motore grafico in questione, è lecito aspettarsi qualcosa di buono, tanto che il team prevede addirittura una conversione per PlayStation 3.

Yuga sarà impostato come un gioco d'azione in terza persona, con un sistema di combattimento intuitivo (utile, dato che sarà necessario sconfiggere un intero esercito), realistico (nel senso che sarà possibile scegliere dove infliggere i danni agli avversari), condito da poteri speciali e dalla possibilità, per l'eroe, di sfruttare la propria rabbia (krodh, in indù) al fine di aumentare le proprie capacità. Ci saranno anche due modalità di gioco, ma i programmatori non sono scesi nei dettagli.

La scelta cromatica sarà in linea con il resto dell'ambientazione: colori forti e naturali, con una prevalenza di marrone, giallo, verde e poco rosso, usato quasi esclusivamente per il sangue. Il feeling che cercherà di trasmettere *Yuga* è quello dell'antica India: monumenti e meccanismi saranno tratti dalla storia e dalla mitologia indiana. Non vediamo l'ora (o l'era).

GIOCHI COMPUTER







Mod per Half Life

NARUTO: NAITEKI KENSEI

Botte da orbi in salsa anime.





Tutte le tecniche più rappresentative dei personaggi saranno incluse...



... E quando si dice tutte, dovete prendere la cosa alla lettera.

- **Sviluppatore:** NNK Dev Team
- **Genere:** Sparatutto in terza persona
- **Gioco richiesto:** *Half-Life*
- **Percentuale di completamento:** 50%
- **Internet:** www.naiteki-kensei.com

BASATO sul motore del primo *Half-Life, Naruto: Naiteki Kensei* è una Total Conversion (un Mod che trasforma completamente il gioco su cui si basa) che metterà il giocatore nei panni dei protagonisti del noto e omonimo anime.

Naruto: Naiteki Kensei si presenta come un gioco d'azione in terza persona (vale a dire con la classica visuale alle spalle del proprio personaggio) totalmente centrato su battaglie multiplayer a squadre, all'interno di arene dedicate. In aderenza alla consuetudine dettata dalla serie animata, i team di giocatori saranno composti al massimo da tre elementi ciascuno. Gli sviluppatori informano, inoltre, che gli scontri coinvolgeranno al massimo quattro squadre per server.

Nella sua prima incarnazione, *Naruto: Naiteki Kensei* permetterà di ricoprire esclusivamente i ruoli del protagonista Naruto e dei suoi due compagni di squadra, Sakura e Sasuke. È tuttavia previsto l'inserimento di altri personaggi nel corso dello sviluppo. Il sistema di combattimento sarà strutturato in tre parti distinte: Taijutsu (corpo a corpo), uso di armi (come gli shuriken) e Jutsu (le tecniche magiche usate dai ninja), e si baserà sull'uso di rapide combinazioni di tasti. *Naruto: Naiteki Kensei* è un prodotto da tenere d'occhio, in attesa di una beta giocabile.

GIOCHI COMPUTER

Mod per Half Life

LAND OF LEGENDS: HEROES OF LORIA

Half Life *a cartoni animati?*

- **Sviluppatore:** Dev-Ed
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Gioco richiesto:** *Half-Life*
- **Percentuale di completamento:** 90%
- **Internet:** www.goannasvencoop.com/legends/

SIETE alla ricerca di un interessante titolo cooperativo, che si proponga di fondere meccaniche d'avventura e d'azione con numerosi elementi tipici dei GdR?

Lands of Legends è un Mod basato sul glorioso quanto ormai vetusto motore di *Half-Life* (in particolare sulla completa riedizione del codice dell'arcinoto Mod cooperativo *Sven Co-op 3.0*). Tuttavia, è dotato di un peculiare stile cartoonesco, che gli permette (nonostante l'evidente obsolescenza) di risultare ancora decentemente apprezzabile sul fronte estetico.

Tra le caratteristiche degne di nota figurano una lunga quest principale che si dipanerà nell'arco di 15 mappe distinte, un nutrito numero di missioni secondarie a far da contorno, enigmi in gran quantità e battaglie dall'impostazione piuttosto frenetica a completare il tutto.



La grafica non è un punto di forza del Mod, ma svolge dignitosamente il proprio lavoro.

Alacremente al lavoro sul titolo fin dal 2005, gli sviluppatori prevedono di entrare nella fase di beta e distribuire finalmente una versione per il pubblico in tempi piuttosto brevi; con un po' di fortuna, magari, già quando starete leggendo queste pagine.



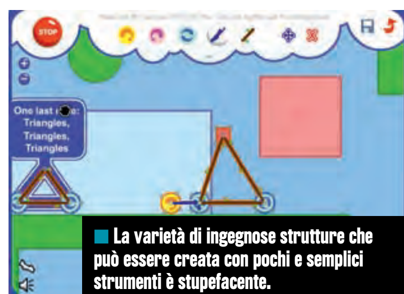
Nel frattempo, potrete ingannare l'attesa dando un'occhiata al trailer ufficiale sul sito del progetto, ed approfittarne per capire se è di vostro interesse.

GIOCHI COMPUTER

Mondi virtuali

QUEI TEMERARI SULLE MACCHINE VIRTUALI

Fantastic Contraption è una serie di puzzle basata su macchinari... fuori dalla norma!



La varietà di ingegnose strutture che può essere creata con pochi e semplici strumenti è stupefacente.

FORSE qualcuno ricorderà *The Incredibile Machine*, titoli popolari negli Anni '90 e pubblicati da Sierra.

Si trattava di una serie di rompicapi in cui il giocatore doveva raggiungere un obiettivo semplicissimo (come mettere una palla in una scatola, o accendere una candela) collocando in modo logico e intelligente una lunga serie di dispositivi curiosi: mantici, generatori elettrici, palle da bowling, e perfino cani e gatti. Lo spirito del gioco consisteva nell'utilizzare tali "ausili" (il cui numero e natura erano, per ogni quadro, limitati) così da creare una catena di cause ed effetti che, alla fine, portava al sospirato risultato finale.

Fantastic Contraption: a Fun Online Physics Game (**http://fantasticcontraption.com**) è un gioco disponibile in Rete e basato sul medesimo principio. L'obiettivo è portare, in qualsiasi modo, una palla rossa all'interno di un riquadro rosa tracciato sullo schermo. Il paesaggio è costellato di ostacoli più o meno immobili, mentre a nostra disposizione abbiamo sfere rotolanti (che possono trasmettere il proprio movimento agli oggetti cui sono collegati), rametti e flussi d'acqua. Rispetto alla fantastica varietà di oggettistica che si ritrovava in *The Incredibile Machine* può sembrare poco, ma la sfida di *FC* consiste nella capacità, da parte del giocatore, di utilizzare in modo creativo e inusuale il misero "parco-attrezzi" che si trova a sua disposizione.



Un progetto complicato può, semplicemente, finire male in modo spettacolare.

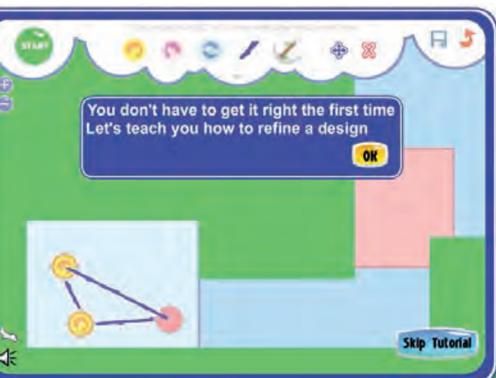
Colpisce subito, infatti, che ogni quadro (di progressiva difficoltà) non ha affatto una sola soluzione da "decodificare". Gli strumenti sono pochi, ma possono essere usati in modo relativamente illimitato (non potranno mai occupare un'area più vasta della "zona di partenza" marcata in blu). Una volta che sentiamo di aver costruito una macchina che funziona, possiamo ciccare sul pulsante "Azione!", vedere il risultato e, eventualmente, intervenire per compiere degli aggiustamenti (o gettare via il progetto e ricominciare tutto da capo).

Dietro la sua apparente semplicità, *Fantastic Contraption* è sostenuto da un eccellente motore che gestisce con particolare attenzione l'effetto della forza di gravità e, per estensione, le conseguenze che questa ha sull'equilibrio e il bilanciamento delle varie strutture. Un'idea che abbiamo elaborato può essere apparentemente giusta, ma fallire perché, nel percorrere un tratto in salita, una di tali strutture si ribalta all'indietro. In compenso, ci siamo stupiti dei mille modi con cui è possibile sfruttare tale elemento a proprio vantaggio per costruire, per dire, una catapulta.

GIOCHI COMPUTER

LINGUA, REQUISITI E COSTI

Fantastic Contraption è solo in inglese, e può essere giocato senza scaricare alcun "client", ma semplicemente collegandosi al sito **http://fantasticcontraption.com**. Il gioco permette di affrontare gratuitamente 21 livelli di crescente difficoltà; la versione "commerciale" costa 7,70 euro e fornisce un editor di livelli, e la possibilità di scambiare i quadri da noi creati con altri giocatori. Fantastic Contraption non richiede lo scaricamento di un "client", ma il PC su cui lo giocate deve avere installata la versione più recente di "Flash Player" (attualmente la 10).



Menti al lavoro

Come abbiamo scritto, i "quadri" di *Fantastic Contraption* non hanno una sola soluzione e, come risultato, i giocatori di tutto il mondo hanno elaborato innumerevoli metodi più o meno eleganti e sofisticati per superarli. I migliori sono pubblicati sul sito http://fantasticcontraption.com e se un quadro ci sta veramente facendo impazzire, possiamo andare a vedere come qualcun altro è riuscito a risolverlo. Ciò può perfettamente portare a una nuova sfida: partire dal suo progetto e trovare un modo ancora più elegante e degno di ammirazione per mandare la "dannata" pallina nel riquadro rosso. Se ci riusciremo, entreremo anche noi a far parte della ristretta cerchia degli ingegneri virtuali d'elite di *Fantastic Contraption*.



download & PLAY

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility e gli shareware più desiderati: ogni mese, GMC li raccoglie e li ospita in uno spazio su Internet riservato a voi. All'indirizzo **gmcdvd.gamesvillage.it** troverete i file che ogni giocatore "deve avere" e potrete scaricarli uno a uno, oppure racchiusi in un DVD virtuale, senza problemi di velocità di download.

A cura di Elisa Leanza

COME SCARICARE I FILE

Per scaricare i file proposti in questo DVD virtuale, è sufficiente collegarsi al sito **gmcdvd. gamesvillage.it** e **inserire la password del mese**. Dal nostro sito, avrete modo di utilizzare una linea veloce e una banda di download riservata per scaricare i singoli file scegliendo quelli che vi interessano di più, oppure l'intera immagine ISO, da masterizzare tramite un programma come Nero Burning Rom come se fosse un DVD vero e proprio (con tanto di copertine incluse). Per scaricare i file è necessario installare anche il programma Shockwave, un software sicuro che non danneggerà in alcun modo il vostro computer. L'installazione di Shockwave partirà automaticamente insieme al download dei file.

PASSWORD DEL MESE

La password per scaricare i contenuti del DVD Virtuale di questo mese è:

gmcmidway

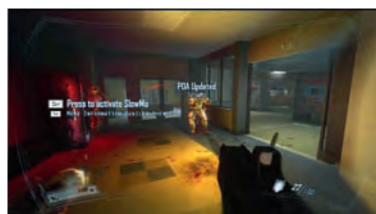
FPS

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Preparatevi ad avere ancora paura, quella con tutte le lettere

DOPO il rinvio che ne ha ritardato l'uscita di un mese, è finalmente disponibile una versione di prova per il nuovo incubo di Monolith, che ci vedrà nuovamente alle prese con l'inquietante Alma.

Installate il demo scegliendo la procedura standard o custom, avviatelo selezionando una delle due modalità (normale o safe, se non siete sicuri che il demo possa girare sul vostro computer) e iniziate a giocare scegliendo uno dei tre livelli di difficoltà disponibili. In questo seguito della terrorizzante serie di Monolith impersonerete un membro della squadra F.E.A.R., Michael Becket, inviato per l'arresto di Genevieve Aristide, circa mezz'ora prima della fine del primo *F.E.A.R.*. Sin dai primi momenti di gioco avrete modo di entrare in contatto con Alma e lanciarvi in sanguinose sparatorie. Se desiderate dare un'occhiata alla nostra recensione di *F.E.A.R. 2: Project Origin* correte a ripescare il numero di febbraio di GMC.



COMANDI PRINCIPALI
W, A, S, D – Movimento
R – Ricarica
Spazio – Salta
Pulsante sin. del mouse – Spara

Casa: Warner Bros Interactive
Requisiti: CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, Direct X 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate Programmi\WBGames\ Monolith Productions\F.E.A.R. 2 SP Demo\ Uninstall F.E.A.R. 2 Project Origin SP Demo e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione accettando la rimozione di tutti i componenti.

Puzzle/GdR

PUZZLE QUEST GALACTRIX

I cavalieri lasciano il posto ai colonizzatori dello spazio.

DOPO il gradito debutto su PC del primo capitolo di *Puzzle Quest*, un'interessante ed efficace fusione fra rompicapo e gioco di ruolo, è il momento di dare il benvenuto al suo attesissimo seguito.

Puzzle Quest Galactrix abbandona le ambientazioni cavalleresche per conquistare anche lo spazio profondo, presentando una meccanica di gioco pressoché simile all'originale, con in più alcune aggiunte "a tema". Realizzando file di tre o più elementi colorati, potrete sferrare un attacco diretto al nemico tramite delle mine, oppure raccogliere l'energia necessaria per colpirlo usando mosse speciali. Questa versione dimostrativa del gioco è limitata alle modalità single player (Storia e Battaglia veloce), non permette di salvare il personaggio e consente di raggiungere al massimo il quinto livello di esperienza. Scegliete il tipo di installazione preferita fra Easy (quella consigliata) e Custom (che vi consentirà di decidere la cartella di destinazione): il demo occuperà soltanto 80 MB del vostro hard disk.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco va affrontato utilizzando semplicemente il mouse.

Casa: D3Publisher
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB di RAM, Scheda Video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce Installazione applicazioni, scorrete l'elenco fino a trovare **Puzzle Quest Galactrix Demo**, e cliccate sul pulsante Rimuovi per far partire la procedura di disinstallazione del gioco. Selezionate, quindi, Avanti.

Gli altri demo

WORLD WAR ONE: LA GRANDE GUERRE 14-18

Genere: Strategia
Casa: Matrix Games
Requisiti:CPU 1,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000\XP\Vista

Demo in lingua inglese per questo interessante strategico ambientato nel corso della prima guerra mondiale, che avrete modo di provare per un massimo di quindici giorni sia in modalità singolo giocatore, sia in multiplayer. Per imparare a giocare, potrete cimentarvi nel tutorial, oppure consultare il manuale in formato PDF presente all'interno della cartella d'installazione. Per creare un collegamento sul desktop, non dimenticate di spuntare l'apposita opzione presente in una delle schermate di installazione. Al termine della procedura, potrete scegliere se avviare subito il gioco ed eventualmente installare Codec DivX e le DirectX 9.

COMBAT MISSION: SHOCK FORCE+MARINES

Genere: Strategia
Casa: BattleFront
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Un assaggio del gioco strategico che vede affrontarsi gli eserciti americano e siriano, e che consente di provare le modalità Battle, Quick Battle, multiplayer e l'editor di scenari. Il demo propone il tutorial e due scenari del gioco completo: Going to Town e Smashing Metal. All'interno della cartella d'installazione, troverete un manuale d'istruzioni in lingua inglese. Al termine dell'installazione, qualora non desideriate installare anche due toolbar per il vostro browser Internet (Explorer o Firefox) assicuratevi di togliere la spunta alle due opzioni **Install the Battlefront.com Browser Toolbar e Download the Battlefront.com Toolbar.**



DEFENSE GRID: THE AWAKENING

Genere: Strategia
Casa: Hidden Path Entertainment
Requisiti: CPU 1,8 GHz, 512 MB di RAM, Scheda Video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

C'è chi dice che la miglior difesa è l'attacco, ma noi siamo sicuri che anche un buon sistema di torrette difensive possa essere una maniera più che efficace per tenere alla larga il nemico. È proprio questo il concetto che sta alla base della struttura di gioco di *Defense Grid: The Awakening*. Dovrete riuscire a sopravvivere a un attacco collocando una serie di strutture atte a impedire l'avanzare delle armate avversarie. Il demo consente di provare quattro missioni delle venti che compongono il gioco completo (The Awakening, Assessing the Threat, Barrier to entry e Ancient Research), da sbloccare affrontandole in ordine. L'installazione del demo di *Defense Grid: The Awakening* richiede poco più di 900 MB di spazio libero su hard disk.

SPACE GIRAFFE

Genere: Sparatutto
Casa: Llamasoft
Requisiti: CPU 1,9 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP\Vista

Arriva anche su PC la bizzarra creatura di Jeff Minter, recensita per voi a pagina 104 di questo numero di GMC. Si tratta di uno "sparatutto psichedelico", il cui demo in lingua italiana permette di provare entrambe le modalità di gioco (Space Giraffe NUXX e Acid mix), il tutorial e nove livelli. Una volta avviato il demo, se il vostro PC è connesso a Internet, potrete acquistare il gioco tramite carta di credito cliccando l'opzione "Acquista codice di registrazione". Nel corso dell'installazione, potrebbe apparire una finestra di DOS. Ignoratela: sparirà non appena avrete accettato il contratto di licenza.



UTILIZZO DEL DVD VIRTUALE DI GMC

L'interfaccia del DVD virtuale di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

DA NON PERDERE! CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Qual è il vostro mestiere preferito? Pensate di poter riuscire a portare avanti una piccola azienda agricola a gestione familiare con *Orchard* o preferite provare a lanciarvi nel business dei succhi di frutta con *Juice Mania*? In alternativa, mettetevi nei panni di un'investigatrice in erba con *Natalie Brooks: the Treasure of the Lost Kingdom* o passate il tempo con il puzzle game *Enchanted Cavern*.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD Virtuale.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole. Tra le soluzioni è presente anche quella completa del capolavoro *Fallout 3*!



La sezione Mod, questo mese, contiene un gioco gratuito quasi-completo (non è disponibile la modalità multigiocatore online, che è a pagamento), un client anch'esso gratuito per il MMORPG *Rohan Online Blood Feud* e un interessante Mod, dedicato a *Dawn of War*. Non mancano, inoltre, tutti i contenuti aggiuntivi per gustare al meglio il gioco completo *Black & White 2*.



La sezione dedicata ai video, questo mese, propone un filmato della prima mini-espansione di *Fallout 3*, l'ottimo GdR post-atomico di Bethesda. Per saperne di più su *Operation Anchorage*, andate a leggere la nostre recensione a pagina 108.



Mod e Add On

SAVAGE 2: A TORTURED SOUL

Seguito di *Savage: The Battle for Newerth*, *Savage 2: A Tortured Soul* è un misto fra uno sparatutto in prima persona, uno strategico in tempo reale e un GdR. Il gioco è stato distribuito in una versione gratuita per quanto riguarda la modalità single player, mantenendo a pagamento solo il multiplayer tramite server. Questa versione gratuita di *Savage 2* permette anche di accedere all'editor di mappe e di disputare scontri fra più giocatori in LAN.

DAWN OF WAR: FIRESTORM OVER KRONUS

Uno dei primi Mod per *Dawn of War: Dark Crusade* nonché quello ritenuto il migliore in circolazione. *Firestorm over Kronus* attua numerose modifiche al bilanciamento, intervenendo su quasi tutti gli aspetti del gioco. Troverete maggiori dettagli all'interno della rubrica Next Level.

CONTENUTI AGGIUNTIVI PER BLACK AND WHITE 2

Il manuale in italiano, le due patch, le mappe e i Mod selezionati per voi. Come consuetudine, la redazione di GMC ha raccolto tutto quanto serve per gustare al meglio il favoloso gioco allegato alla versione da 7,90 euro, ovvero *Black & White 2*. Per scoprire come installare i contenuti aggiuntivi, leggete la Guida al Gioco Completo, a pagina 134.

CLIENT PER ROHAN ONLINE: BLOOD FEUD

Client gratuito per giocare a *Rohan Online: Blood Feud*, un MMORPG coreano ambientato nella fantastica terra di Rohan, creata dal dio Craut insieme a cinque divinità minori, destinate a dare vita ad altrettante razze (giganti, umani, elfi, mezz'elfi ed elfi oscuri). Alla morte di Craut, i cinque dei decidono di riportarlo in vita attuando lo sterminio di tutti gli abitanti di Rohan. Sterminio che, naturalmente, dovrete cercare accuratamente di evitare.



SAVAGE 2: A TORTURED SOUL



Driver

AMD/ATI Catalyst 9.1

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Trillian V3.1.12.0
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Patch

UFO AFTERLIGHT PATCH V1.7
Patch multilingua per le edizioni confezionate dello strategico fantascientifico di ALTAR Interactive. Il cambiamento più importante apportato dalla patch è l'aggiunta di un Localization Pack Manager, che consente di modificare la lingua del gioco. In aggiunta, altre modifiche minori fra cui la presenza di salvataggi diversificati per le varie modalità di gioco e l'utilizzo da parte del nemico di armi differenti in base alla distanza dei bersagli.

GTA IV V1.0.2.0
Aggiornamento ufficiale per le avventure di Niko Bellic, che include nuove opzioni grafiche (fra cui la possibilità di impostare la qualità video e migliorare il rendering) e varie modifiche minori.

PURE PATCH #1
Aggiornamento per il titolo di corsa su quad firmato Disney Interactive Studios. Al momento in cui scriviamo, non è ancora stato reso disponibile un elenco delle modifiche specifiche apportate da questa patch.

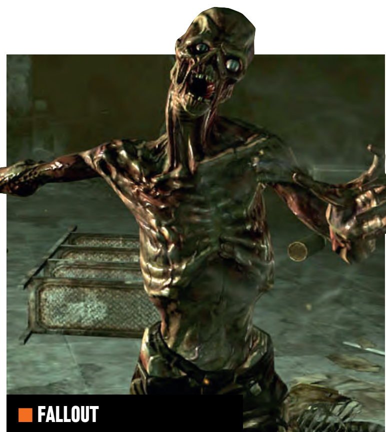
FALLOUT 3 V.1.1.0.35
Patch per l'edizione italiana di *Fallout 3*, indispensabile per risolvere una serie di bug riscontrati nel gioco, ma che non apporta particolari modifiche alle meccaniche.

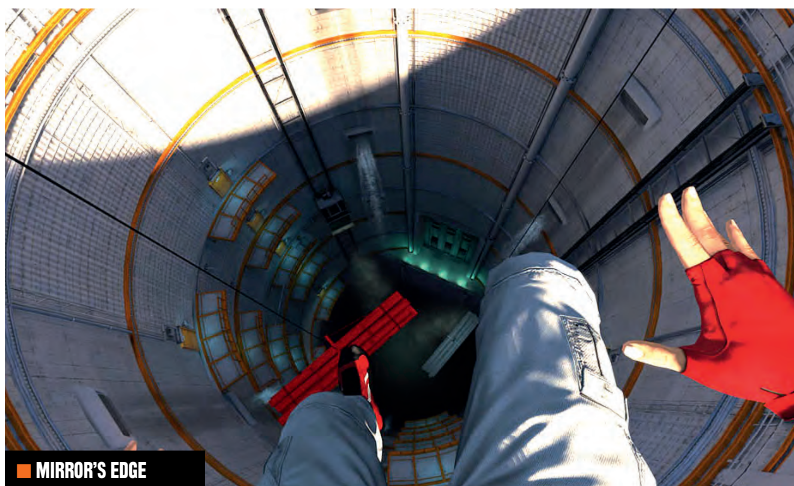
MIRROR'S EDGE V1.01
Versione finale del file di Il particolare gioco d'azione/piattaforme in prima persona di DICE si prepara a ricevere il primo aggiornamento, che risolve un problema riscontrato con l'attivazione di PhysX.

WORLD OF WARCRAFT V3.0.8
La lista di correzioni garantite da questo aggiornamento ufficiale per il famoso MMORPG di Blizzard è lunghissima, ma fra le modifiche spicca la possibilità di creare un Death Knight anche su server diversi da quello su cui è già presente un proprio personaggio di livello 55.

WORLD WAR ONE: LA GRANDE GUERRE 14-18 V1.05F
Patch di aggiornamento per lo strategico ambientato nella prima guerra mondiale e disponibile in versione demo nel DVD Virtuale di questo mese. Il file apporta numerose modifiche alle meccaniche di gioco e può essere applicato anche al demo.


UFO AFTERLIGHT


FALLOUT


MIRROR'S EDGE

Shareware

ENCHANTED CAVERN

Ben un'ora e mezza di tempo per fare visita alla "caverna incantata" e cimentarsi in un classico puzzle game in cui dovrete distruggere alcune tessere del tavolo di gioco, cliccando con il mouse su gruppi di tre o più elementi uguali. L'ennesimo rompicapo colorato, immediato e divertente, di cui difficilmente riuscirete a fare a meno. Da affrontare con un pizzico di strategia.

JUICE MANIA

Un gioco a metà strada fra un classico puzzle game e un gioco "gestionale" in cui occorre servire ai clienti l'ordinazione scelta. In *Juice Mania* dovrete collezionare la materia prima necessaria per preparare i succhi richiesti, effettuando gli abbinamenti di più frutti dello stesso tipo. Per uscire dal gioco, cliccate "No" all'apparire della schermata che richiederà la conferma per abbandonare la partita.

NATALIE BROOKS: THE TREASURE OF THE LOST KINGDOM

Un'appassionante investigazione interattiva, che piacerà molto agli amanti di avventure grafiche dotati anche di una buona vista: armatevi di pazienza e raccogliete tutte le tracce indispensabili per aiutare la graziosa protagonista a risolvere il mistero celato dietro la scomparsa del nonno. Il gioco è proposto in lingua inglese, di cui è necessaria almeno una conoscenza di base per proseguire nella vicenda.

ORCHARD

Un allegro ritorno alla natura per la nipotina di un agricoltore che non è più in grado di badare all'orto di famiglia. Toccherà proprio alla fanciulla protagonista del gioco rimboccarsi le maniche e, con il vostro aiuto, arare, seminare e innaffiare il terreno, in modo da ottenere un meraviglioso raccolto e portare avanti la baracca. Un gioco semplice e intuitivo, da provare per novanta minuti.

Video

Fallout 3: Operation Anchorage

guida al GIOCO COMPLETO



È tempo di concedersi un gioco strategico in tempo reale semplicemente divino!

BLACK & WHITE 2

Come giocare

Per giocare a *Black & White 2* occorre installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di *Black & White 2***. Una volta completata la procedura, non resta che avviare il programma cliccando sulla corrispondente icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Black & White 2 > Black & White 2**. Affinché tutto funzioni correttamente, è necessario che il DVD sia inserito nel lettore.

Manuale e tutorial



Troverete il manuale completo di *Black & White 2* all'interno del DVD Virtuale di GMC, all'indirizzo **gmcdvd.gamesvillage.it**. Per maggiori informazioni, vi rimandiamo alla rubrica Download & Play. Si tratta di un file in formato PDF di una ventina di pagine, tutte in italiano, che potrà essere consultato con il programma Acrobat Reader (nel caso tale utility non fosse già presente sul vostro PC, la troverete all'interno del DVD Virtuale). Per quanto riguarda il tutorial, invece, esiste una sezione dedicata che vi permetterà di prendere confidenza con le meccaniche di gioco, dal controllo della telecamera al comando della propria Creatura.

La lingua

Black & White 2 è in italiano: manuale, testi a schermo e dialoghi compresi.

AVETE vestito i panni di valorosi condottieri e bellicosi imperatori, combattuto battaglie disperate e creato domini su cui non tramonta mai il sole. Ora, però, la sfida si fa seria!

Grazie al genio di Peter Molyneux è giunto, infatti, il momento d'interpretare nientemeno che una divinità. Tutti gli onori, e gli oneri, legati all'ufficio divino vi attendono nel gioco strategico in tempo reale *Black & White 2*.

Dopo un improvviso attacco da parte della bellicosa popolazione azteca, i vostri fedeli sono stati sterminati. I pochi superstiti si sono rifugiati in un'antica colonia, ma per ricreare uno stato potente occorre ricostruire le basi della società. Fortuna vuole che il loro adorato nume tutelare (voi), abbia a disposizione un enorme potere, che gli permetterà di erigere infrastrutture, far prosperare i discepoli, addestrare e comandare una Creatura.

Uno degli elementi meglio riusciti di *Black & White 2* è proprio l'Intelligenza Artificiale di tale animale. Una volta scelto il vostro cucciolo, questo vi accompagnerà lungo tutte le missioni che dovrete affrontare, crescendo mano a mano che procederete nelle vostre imprese. Si tratta di una Creatura molto intelligente e, proprio per questa ragione, imparerà tutto quello che vorrete insegnarle.

Prima di compiere qualsiasi azione, dal costruire una casa, al mangiare un cittadino, il cucciolo manifesterà le proprie intenzioni e voi avrete tutto il tempo per incoraggiare con amorevoli carezze, o per punire con sonori schiaffoni, i suoi propositi.

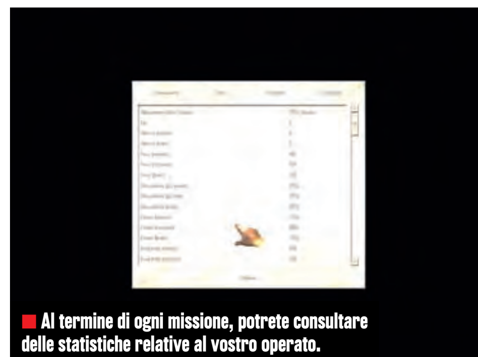
Per quanto possa dare soddisfazione addestrare una Creatura, in *Black & White 2* dovrete anche occuparvi della gestione del vostro regno. L'obiettivo finale, infatti, è quello di riportare agli antichi fasti la cultura greca e, per farlo, dovrete costruire un impero maestoso, che susciti l'invidia degli altri popoli. Erigere magnifici edifici, rendere felici i vostri fedeli, aiutandoli nelle incombenze quotidiane con qualche miracolo, e occuparsi della difesa dei confini saranno i vostri compiti principali.

La profondità di gioco offerta da *Black & White 2* è incredibile, ma l'eccezionale interfaccia utente faciliterà il vostro lavoro. La longevità, da parte sua, si attesta su ottimi livelli, giacché la campagna principale è lunga e intrigante. GIOCHI COMPUTER





Il tutorial vi permetterà di prendere confidenza con le meccaniche di gioco.



Al termine di ogni missione, potrete consultare delle statistiche relative al vostro operato.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Black & White 2* è costituito da un processore a 1,6 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader 1.1, una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 8x e 3,5 GB su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 3,2 GHz, 1 GB RAM e una scheda 3D 256 MB. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

Installazione di Black & White 2

Per installare *Black & White 2* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e cliccate due volte sul file **setup.exe**. Cliccate su **Installa**, scegliete la lingua di gioco e premete su **Avanti** per due volte. Accettate i termini del contratto di licenza spuntando l'apposita casella e confermate con **Avanti**. A questo punto, dovrete inserire **il numero di serie del gioco**, che trovate riportato sul retro della custodia del DVD. Una volta fatto, premete sul pulsante **Avanti** e decidete la cartella in cui installare *Black & White 2*. Quella predefinita è **C:\Programmi\Lionhead Studios\Black & White 2** (o **C:\Program Files\Lionhead Studios\Black & White 2** per chi usa Vista), ma potete modificarla cliccando su **Cambia**. Una volta completato anche questo passaggio, premete su **Avanti** e poi su **Installa** per dare il via al processo di copia dei file. Al termine dell'installazione, decidete se registrare il gioco e premete su **Fine**.

Disinstallazione di Black & White 2

Per disinstallare *Black & White 2* dal vostro PC, seguite il percorso **Start > Programmi > Black & White 2 > Rimuovi**, scegliete la lingua, fate clic su **Avanti**, spuntate la casella **Rimuovi**, cliccate su **Avanti**, poi su **Sì**. Decidete, infine, se conservare i vostri salvataggi e se riavviare il PC immediatamente o in un secondo momento. Premete, quindi, sul pulsante **Fine**.

La patch

L'aggiornamento di *Black & White 2* tramite la patch più recente (la versione 1.2) consente di risolvere alcuni dei bug presenti nella versione originale del gioco. Per applicare tale aggiornamento, dovrete innanzitutto installare la patch 1.1, che trovate all'interno del DVD Virtuale di GMC, all'indirizzo **gmcdvd.gamesvillage.it**. Per maggiori informazioni, vi rimandiamo alla rubrica Download & Play. Il nome del file è **BW2Patch1_1** e, una volta aperta la finestra di dialogo, scegliete la lingua e cliccate su **OK**. A questo punto, premete su **Avanti** e quindi su **Installa**. Completato tale procedimento, sarà la volta di scaricare e il file **BW2Patch1_2** e di ripetere i passaggi descritti precedentemente. Al termine, premete su **Fine**.



Potrete spendere i tributi guadagnati per acquistare nuovi edifici e miracoli.

Il codice d'installazione

Nelle prime fasi dell'installazione di *Black & White 2*, vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza il quale il processo non potrà proseguire. Lo trovate stampato sul retro della custodia del gioco. Nel caso in cui il numero di serie del prodotto fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura d'illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando quello provvisorio riportato di seguito.

6M6W-LLE4-8GYJ-YDGX-BE7B



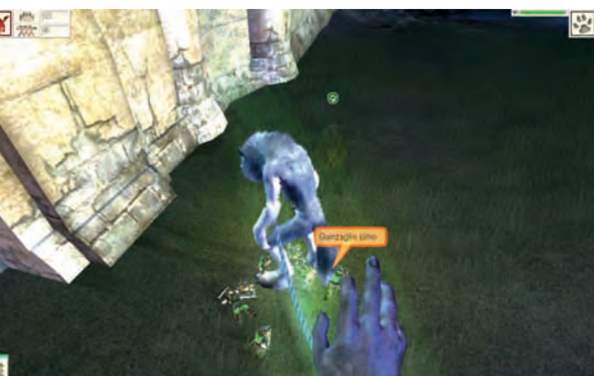


Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli generali

Educate la Creatura: in *Black & White 2* la vostra Creatura è dotata di una I.A. straordinaria e modulerà il proprio carattere secondo ciò che le insegnerete. Proprio per questa ragione occorre dedicare molto tempo all'educazione del cucciolo in modo che, una volta cresciuto, possa cavarsela da sé.
Attenzione all'allineamento: qualunque azione, dal raccogliere grano per i vostri fedeli, all'utilizzo di uno dei tanti miracoli disponibili, influirà sul vostro allineamento. Potrete, infatti, diventare un dio buono e misericordioso, oppure un nume guerriero e assetato di sangue. L'unica cosa che dovrete tenere a mente è che non esiste un allineamento giusto o sbagliato.
Costruire con oculatezza: Ogni insediamento si sviluppa intorno a un centro cittadino. All'inizio è possibile costruire solo pochi edifici, come per esempio le abitazioni dei fedeli. Mano a mano che procederete nel gioco, però, potrete spendere parte dei tributi guadagnati per acquistare nuove infrastrutture, come per esempio statue, colonnati o altari.
L'esercito: anche se avete deciso di conquistare l'egemonia in modo pacifico, ciò non significa che un esercito non possa tornarvi utile. Per crearne uno, dovrete innanzitutto costruire delle armerie e assoldare uomini. Attenzione, però, potrete richiamare alle armi solo i cittadini e non i discepoli.







I consiglieri spirituali vi daranno dei preziosi consigli su cosa fare.

La mano di dio

L'interfaccia di *Black & White 2* è semplicemente perfetta. Tutto viene gestito con il mouse e bastano pochi minuti per prendere confidenza con i comandi di gioco. Ecco ciò che occorre sapere per districarsi al meglio in ogni situazione:



1 Forze avversarie: in certe missioni, dovrete confrontarvi con nemici agguerriti. In questa sezione dell'interfaccia sono raccolte le informazioni relative alla popolazione civile e alla forza militare del vostro avversario.
2 Menu: per facilitare il compito del giocatore, tutte le possibili azioni sono divise in 7 categorie: costruzione (pulsante **F1**), educazione della Creatura (pulsante **F2**), ruolo della Creatura (pulsante **F3**), gestione dei tributi (pulsante **F4**), miracoli (pulsante **F5**), obiettivi della missione (pulsante **F6**) e statistiche di gioco (pulsante **F7**).
3 Risorse: permette di tenere d'occhio le quantità di cibo, legname e minerale possedute dal vostro popolo.
4 Pannello azioni: contiene tutte le opzioni disponibili per lo specifico menu selezionato. Per esempio, se avrete aperto quello delle costruzioni, da qui potrete decidere quali infrastrutture edificare.
5 Armate: i soldati che avrete addestrato verranno organizzati in compagnie. Con questi pulsanti potrete richiamarle.
6 Città: queste icone mostrano le città sotto il vostro controllo e gli eventuali problemi o bisogni.
7 Mano di dio: ecco lo strumento a vostra disposizione per interagire con il mondo di gioco. Con la mano potrete raccogliere risorse e persone, scagliare oggetti, evocare miracoli ed educare la Creatura.
8 Ruolo della creatura: questa icona mostra il ruolo che avrete affidato alla Creatura.

I tasti di scelta rapida

Nonostante in *Black & White 2* tutto possa essere gestito con il mouse, per risultare ancora più veloci ed efficienti è consigliabile ricorrere ai tasti di scelta rapida, in modo da sfruttare anche queste scorciatoie da tastiera:

Tasto sinistro – azione
Tasto destro – movimento
Tasto centrale + movimento del mouse – inclina/ruota la visuale
Frecce direzionali – sposta la visuale
Z/X – ruota la visuale
Shift + freccia giù/su – inclina visuale
Alt + 1-0 – colloca un segnalibro
Shift + 1-0 – richiama segnalibro
/ – scorre tra i segnalibri
Barra spaziatrice – centra visuale sul centro città
./, – scorri centri città
PagSu/PagGiù – zoom
F1 – menu costruzione
F2 – insegna alla Creatura
F3 – ruolo Creatura
F4 – tributi
F5 – miracoli
F6 – obiettivi
F7 – statistiche di gioco
Esc – menu principale
L – metti il guinzaglio alla Creatura
P – pausa

Anche alle divinità serve liquidità

In *Black & White 2* niente è gratis. Qualsiasi cosa vorrete, dovrete comprarla: da nuove costruzioni, come le armerie, fino ai miracoli, perfetti per impressionare i vostri fedeli. Per acquistare questi elementi, bisognerà spendere i tributi che avrete accumulato con l'adempimento delle missioni secondarie o con la conquista di insediamenti nemici.



Le creature

Uno degli elementi più interessanti del primo *Black & White* era rappresentato dalla presenza delle Creature, animali mitici al servizio del loro dio. Anche in questo secondo capitolo saranno presenti queste bestie sacre e sceglierne una sarà il vostro primo incarico. L'Intelligenza Artificiale che le anima è impressionante. Trattandosi di cuccioli, potrete educarli come vorrete, insegnando loro ciò che è giusto o sbagliato. In linea generale, infatti, ogni azione può essere premiata, con delle carezze, o punita con degli schiaffi. Per esempio, al vostro cucciolo potrebbe venire in mente di nutrirsi con la carne dei vostri fedeli e starà a voi decidere se invogliare o meno tale comportamento. Soprattutto nelle prime fasi della partita, quindi, è necessario prestare molta attenzione all'educazione del vostro animaletto, in modo che quando sarà più grande possa cavarsela da sé.

I ruoli della creatura

Anche se è possibile dedicarsi a tempo pieno alla propria Creatura, indirizzandola in ogni momento, un dio deve occuparsi di un gran numero di faccende, dall'edificazione d'infrastrutture per la propria città, alla pianificazione bellica degli scontri. Per questo, risulta particolarmente utile l'apposito menu di gioco, richiamabile premendo il pulsante **F3**, che consente di decidere il ruolo del proprio animale. Ce ne sono in tutto 5:

Libero arbitrio: cliccando su questa icona, lascerete completamente libera la vostra Creatura. Questa si comporterà in conformità a ciò che le avrete insegnato.
Intrattenitore: selezionando questa opzione, la Creatura si impegnerà a migliorare la felicità dei cittadini.
Costruttore: inutile negarlo, per quanto volenterosi, i cittadini sono lenti a costruire. Potrete aiutarli, ma una parte delle risorse verrà perduta durante il processo e sprecherete anche molto tempo. Meglio, quindi, affidare tali incombenze al vostro aiutante.
Raccoglitore: in questa modalità, l'animale sacro raccoglierà risorse, accumulandole nel magazzino cittadino.
Soldato: se i nemici sono alle porte, o si deve affrontare una battaglia particolarmente cruenta, è sempre una buona idea quella di schierare la propria Creatura tra le file dell'esercito. Per terrorizzare ulteriormente gli avversari, poi, potrete comandare a quest'ultima di divorare i nemici.



Influenze divine

Pur se in *Black & White 2* vestirete i panni di una divinità, il vostro potere sarà abbastanza limitato, almeno all'inizio. Potrete agire, infatti, solo nelle zone che si trovano sotto la vostra influenza culturale. L'ampiezza di tali aree dipende essenzialmente dalla vostra popolazione e aumenta nel caso costruiate edifici vicino al confine. Quando la mano esce dalla zona d'influenza, porta con sé un minimo quantitativo di energia, il che vi permetterà di interagire con l'ambiente che si trova subito oltre il confine.

L'allineamento

Il vostro allineamento rappresenta quanto siete buoni o malvagi. In linea generale, se vi dimostrerete severi e brutali (per esempio, conquistando le città nemiche con la forza o dando in pasto i fedeli alla Creatura), il vostro popolo vivrà nel terrore e continuerà ad adorarvi solo per paura delle conseguenze. Al contrario, aiutando i cittadini nelle incombenze quotidiane ed educando la Creatura, la gente vi amerà. Attenzione, però: non esiste un allineamento giusto o sbagliato. In certe situazioni, infatti, può risultare utile comportarsi in modo spietato, mentre in altre è meglio dimostrare clemenza.





La città di un dio

Il modo più pacifico per aumentare la propria influenza sul mondo è quello di creare una città fiorente e maestosa, capace di attirare nuovi fedeli. Per farlo, occorre dotarla di tutti gli edifici necessari, dalle case fino ai templi.

Edifici civici: costituiscono il fulcro culturale della città e comprendono strutture quali le Taverne (dove gli avventori disillusi possono annegare le loro preoccupazioni nell'alcol aumentando così la loro felicità), gli Altari e i Templi, dove gli adoratori possono osannare la grandezza del loro dio producendo Mana, indispensabile per compiere miracoli.
Edifici industriali: non si più vivere di sola preghiera e, per rendere splendida la propria città, occorre che quest'ultima si poggi su un'economia stabile, capace di far fronte ai bisogni dei fedeli. È bene, dunque, costruire Magazzini per accumulare le risorse, Fonderie, Segherie e Granai per incrementare la produzione di minerale, legno e grano. Inoltre, per mantenere in efficienza la macchina militare, sarà necessario costruire anche delle Armerie.
Mura e strade: le prime sono indispensabili per difendere la città dagli attacchi nemici. Possono essere presidiate per aumentarne il potere difensivo e, lungo di esse, è consentito aprire delle maestose porte. Le strade, invece, rendono più veloci gli spostamenti.
Abbellimenti: la grandezza di una civiltà non si valuta solo dall'estensione del suo territorio o dalla maestosità delle sue mura. Per aumentare la magnificenza della propria città, occorre abbellirla con statue, lampade e prati. In questo modo, aumenterà la felicità della gente e il desiderio di emigrazione dei cittadini nemici. Costruendo, invece, fosse di tortura e mettendo in bella vista degli spuntoni punitivi, si assisterà a un aumento della produttività al prezzo di una diminuzione della felicità globale.
Meraviglie: inutile negarlo, si tratta di costruzioni particolarmente costose, ma che vi premieranno con degli eccezionali miracoli, come per esempio l'evocazione di un vulcano eruttante lava.



I fedeli

All'interno della vostra città vivono molti fedeli. Si tratta di gente in gamba, capace di cavarsela in quasi tutte le situazioni. Se lasciati a se stessi, coltiveranno autonomamente i campi e si procureranno da soli la legna necessaria all'edificazione delle varie infrastrutture. Per facilitarvi il compito, però, è anche possibile trasformare i cittadini in discepoli, assegnando loro specifici compiti. Questi ultimi, oltre a distinguersi dal resto della popolazione grazie a un'aura luminosa, eseguiranno con teutonica precisione il proprio lavoro, fermandosi solo per dormire e mangiare. Per creare un discepolo, occorre innanzitutto raccogliere un abitante e metterlo di fianco alla risorsa su cui deve lavorare (un campo di grano se volete creare un contadino o una persona di sesso opposto nel caso foste interessati ad avere un discepolo procreatore tra le nostre file).

La migrazione



Per aumentare la vostra influenza sul mondo di gioco potrete avviare una politica espansionista, conquistando uno a uno tutti i villaggi presenti sulla mappa, oppure optare per un atteggiamento più pacifico, convincendo i nemici a unirsi a voi, affascinandoli con l'opulenza della vostra città. In linea generale, la gente può essere impressionata da molti fattori, come per esempio un'accurata pianificazione urbana o la felicità della popolazione residente. Quando gli abitanti delle città nemiche saranno diventati sufficientemente invidiosi, costituiranno dei gruppi di emigranti che si dirigeranno verso i vostri confini. A questo punto, dovrete solo decidere cosa fare:

Accettarli: gli emigranti entreranno a far parte della vostra popolazione, stabilendosi nella città.
Rifiutarli: in questo modo, non consentirete loro di varcare i vostri confini.
Ignorarli: il gruppo rimarrà dove si trova fino a quando non prenderete una decisione.

Le risorse disponibili



Come in ogni gioco strategico, anche in *Black & White 2* è presente un certo numero di risorse che, se accumulate in sufficiente quantità, vi permetteranno di costruire nuovi edifici, acquistare miracoli e anche eseguirli.

Grano: il grano è essenziale per la dieta della vostra gente, che deve mangiarlo regolarmente così da restare in salute. La carenza di cibo, infatti, porta alla carestia, con una conseguente diminuzione della felicità dei fedeli. Occorre, quindi, creare campi da coltivare e assicurarsi che un certo numero di discepoli ci lavorino.
Legno: si tratta di una risorsa essenziale alla costruzione delle varie infrastrutture cittadine. Viene raccolto dai taglialegna.
Minerale: anche il minerale è una risorsa indispensabile per l'edificazione delle infrastrutture cittadine, come per esempio le mura difensive. Viene estratto dalle cave e dalle miniere.
Mana: il Mana serve per compiere miracoli e viene prodotto dai discepoli adoratori che pregheranno all'interno del Tempio o dell'Altare. Nel caso abbiate bisogno di un notevole quantitativo di tale risorsa, ma disponiate di poco tempo, potrete anche decidere di compiere dei sacrifici umani. I vostri fedeli rimarranno un po' turbati da tale comportamento, ma guadagnerete montagne di Mana.

Contenuti aggiuntivi

La comunità di *Black & White 2* ha creato una grande quantità di contenuti aggiuntivi, perfetti per rendere ancora più varia l'esperienza di gioco. GMC ha selezionato le produzioni migliori e le ha inserite all'interno del DVD Virtuale della rivista che trovate all'indirizzo **gmcdvd.gamesvillage.it** (per maggiori informazioni, vi rimandiamo alla rubrica Download & Play). Se volete rimanere aggiornati con le ultime novità, collegatevi al sito: **http://software.filefront.com/Black+and+White+2/;151;/Software_Information.html**.

Nel DVD Virtuale troverete:

MOD



Con quest'ottimo Mod sarete in grado di comandare la potente civiltà degli aztechi.

The Aztec Mod: con questo divertente Mod potrete controllare i potenti Aztechi, al posto dei soliti Greci. Oltre a questo, *The Aztec Mod* inserisce alcune infrastrutture inedite.
Installazione: estraete il contenuto della cartella **aztec_mod_v1** che troverete nel DVD Virtuale. A questo punto, esplorate la cartella **Buildings** e copiatene il contenuto all'interno della directory **C:\Programmi\Lionhead Studios\Black & White 2\Data\Art\models** (o **C:\Program Files\Lionhead Studios\Black & White 2\Data…** per chi usa Vista). In seguito, copiate il contenuto della cartella **People** all'interno della directory **C:\Programmi\Lionhead Studios\Black & White 2\Data\Art\skins** (o **C:\Program Files\Lionhead Studios\Black & White 2\Data…** per chi usa Vista).



Se amate le tartarughe, questo è il Mod che fa per voi.

Turtle creature: con questo divertente Mod potrete trasformare la vostra Cratura in una simpatica tartaruga. Le sue abilità sono del tutto analoghe a quelle delle altre bestiole.
Installazione: estraete il contenuto della cartella **turtle_creature** che troverete all'interno del DVD Virtuale. Esplorate la cartella **Turtle creature\Files_1** e copiate il suo contenuto all'interno della directory **C:\Programmi\Lionhead Studios\Black & White 2\Data\ctr** (o **C:\Program Files\Lionhead Studios\Black & White 2\Data…** per chi usa Vista), acconsentendo alla sostituzione dei file. Ora esplorate la cartella **Files_2** e copiatene il contenuto all'interno della cartella della creatura che volete modificare. Per esempio, se intendete trasformare il lupo nella tartagura, dovrete scegliere la directory chiamata **C:\Programmi\Lionhead Studios\Black & White 2\Data\ctr\bwolf** (o **C:\Program Files\Lionhead Studios\Black & White 2\Data…** per chi usa Vista).

MAPPE

Heavenvshell: si tratta di un'ottima mappa, che vi terrà incollati allo schermo per ore.
Installazione: procuratevi la cartella **heavenvshellgoodversion** che troverete all'interno del DVD Virtuale. Scompattate questo file e copiate il file **load_screen_2457.bmp** nella cartella **C:\Programmi\Lionhead Studios\Black & White 2\Data** (o **C:\Program Files\Lionhead Studios\Black & White 2\Data** per chi usa Vista). In seguito, copiate i file in formato **.bwe**, **.pat**, **.ter**, **.wal** e **_walk.xml** all'interno della cartella **C:\Programmi\Lionhead Studios\Black & White 2\Data\landscape\BW2** (o **C:\Program Files\Lionhead Studios\Black & White 2\Data…** per chi usa Vista). Quindi, copiate il file in formato **.chl** nella cartella **C:\Programmi\Lionhead Studios\Black & White 2\Scripts\BW2** (o **C:\Program Files\Lionhead Studios\Black & White 2\Scripts…** per chi usa Vista), infine copiate il file chiamato **map.txt** nella cartella **C:\Programmi\Lionhead Studios\Black & White 2\Scripts** (o **C:\Program Files\Lionhead Studios\Black & White 2\Scripts** per chi usa Vista). Per giocare a questa mappa, cliccate su **Nuova partita**.

Greenpatch island: si tratta di una mappa in cui dovrete dimostrare le vostre abilità per avere la meglio sugli ostici avversari.
Installazione: procuratevi la cartella compressa **greenpatch_island_v2_0** che troverete all'interno del DVD Virtuale e scompattatela. A questo punto, ripetete gli stessi processi visti per l'installazione di **Heavenvshell**.









GMC TRUCCHI

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!



■ Aggirarsi per le oscure strade di *L4D* senza zombi alle calcagna è comunque un'esperienza terrificante.



LEFT 4 DEAD

Modalità Trucchi

Lasciati temporaneamente da parte Gordon Freeman e i portali, in casa Valve si sono concentrati su una devastante infezione "zombesca". Il sadico Director farà di tutto pur di impedirvi la fuga e sicuramente alcuni di voi soccomberanno fin troppo spesso di fronte all'imponente avanzata dei Non Morti. Ma c'è una cura che vi immunizzerà dal contagio, permettendovi di acquistare una marcia in più nel single player. A tale scopo, vi basterà entrare nel menu delle opzioni e selezionare il tab **Tastiera/Mouse**. Qui, spuntate il segno sulla voce di abilitazione della console di comando. Ora, in qualsiasi momento della partita, vi basterà premere il tasto **** per rendere visibile l'area d'inserimento delle password, digitare **Sv_Cheats 1** e premere **Invio**. Richiamando successivamente la console di comando sarà quindi possibile inserire tutte le seguenti gabole:

Attenzione: È possibile sbloccare la console di comando anche da Steam, selezionando la schermata **I Miei Giochi** ed evidenziando dal menu sottostante, con il mouse, l'icona di *Left 4 Dead*. Ora, cliccateci sopra con il tasto destro e scegliete la voce **Proprietà**. Si aprirà una nuova schermata, selezionate **Imposta Opzioni d'Avvio** e scrivete **–console** nella maschera d'inserimento testo che si aprirà e cliccate su **Ok**.
Le raccomandazioni sono noiose, ma, in qualche caso, necessarie. Quindi, per il vostro divertimento e per quello dei vostri compagni di gioco, evitate di usare i codici durante le partite in multiplayer.

CODICE	EFFETTO
tongue_range *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, permette di impostare il raggio d'azione massimo per l'attacco con la lingua dello Smoker (il valore predefinito è 750)
z_witch_burn_time *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, permette di impostare il tempo necessario affinché le Witch muoiano bruciate
z_health *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, permette di impostare l'energia degli zombi
z_speed *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, permette di impostare la velocità degli zombi
director_no_human_ zombies *1 oppure 0*	Abilita/disabilita la possibilità dei giocatori umani di controllare i boss infetti su tutte le mappe di gioco
director_panic_forever *1 oppure 0*	Abilita/disabilita un evento di panico dalla durata illimitata
director_force_panic	Forza il Director a inviare un evento di panico
give ammo	Porta al massimo il valore delle munizioni
give pistol	Permette di ottenere una pistola
give health	Ripristina al massimo l'energia del vostro personaggio
give autoshotgun	Permette di ottenere un fucile automatico
give hunting_rifle	Permette di ottenere un fucile da caccia
give molotov	Permette di ottenere una molotov
give oxygentank	Permette di avere una tanica d'ossigeno
give pain_pills	Permette di ottenere pillole per il dolore
give pipe_bomb	Permette di ottenere un tubo esplosivo
give propanetank	Permette di ottenere una tanica di propano
give rifle	Permette di ottenere una mitragliatrice Mk 47
give first_aid_kit	Permette di ottenere un kit di pronto soccorso
z_spawn weapon_SMG	Permette di ottenere un SMG
god	Rende il vostro personaggio invulnerabile
director_no_mobs *1 oppure 0*	Abilita/disabilita le ondate di zombi
firstperson	Permette di riportare la visuale in prima persona. Necessario solo se il cheat per la visione in terza persona è attivato

z_witch_damage *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, permette di impostare la quantità di danno provocato dall'attacco delle Witch
thirdpersonshoulder	Sposta la camera in terza persona sopra le spalle del personaggio
thirdperson	Attiva la visuale in terza persona
z_common_limit *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, permette di impostare il numero massimo di zombie regolari presenti sulla mappa
z_tank_health *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, permette di impostare l'ammontare di energia per i Tank
z_frustration_lifetime *numero*	Sostituendo a *numero* un valore numerico, permette di impostare il tempo di controllo del giocatore sui Tank prima che questi inizino ad attaccare i sopravvissuti
sb_friendlyfire *1 oppure 0*	Abilita/disabilita la sensibilità dei sopravvissuti al fuoco amico
director_stop	Interrompe tutte le attività generate dal Director
z_spawn zombie	Fa comparire su schermo uno zombi
boom	Fa comparire un tubo esplosivo esattamente sotto i vostri piedi
fire	Fa comparire una molotov esattamente sotto i vostri piedi
z_spa**wn** *nomeboss*	Sostituendo a *nomeboss* uno dei seguenti codici, su schermo apparirà un infettato speciale: infected names:**hunter,boomer,smoker,witch, tank**
z_spawn mob	Fa comparire sullo schermo un'orda di zombi
noclip	Attiva/disattiva la modalità noclipping che permette di volare nello scenario e di attraversare i muri
z_witch_allow_change_ victim *1 oppure 0*	Attiva/disattiva la direttiva delle Witch di attaccare il sopravvissuto che le ha allertate
sv_infinite_ammo 1	Attiva le munizioni infinite per tutte le armi
retry	Vi permette di riavviare il gioco. È utile nel caso si vogliano sbloccare i vari obiettivi utilizzando i codici. Vi basterà, infatti, digitare **Sv_Cheats 1** e successivamente **Retry** per imbrogliare il sistema di verifica

GRAND THEFT AUTO IV

Modalità Trucchi

Trovate che la vita a Liberty City sia troppo dura? Noi di GMC conosciamo alcuni trucchetti per renderla una passeggiata (o quasi). Vi basterà semplicemente estrarre il cellulare di Niko Bellic e digitare sulla tastiera il giusto numero, per ottenere uno degli effetti sotto riportati.



Attenzione: Utilizzare i codici renderà impossibile lo sblocco degli Obiettivi.

CODICE	EFFETTO
468-555-0100	Cambia le condizioni temporali
486-555-0150	Permette di ottenere un diverso set di armi
486-555-0100	Vi permette di ottenere un'arma a vostra scelta
267-555-0150	Aumenta di una stella il vostro livello ricercato
267-555-0100	Diminuisce di una stella il vostro livello ricercato
362-555-0100	Ripristina l'armatura
482-555-0100	Ripristina l'armatura, la salute e le munizioni
948-555-0100	Mostra tutte le informazioni sulla canzone in sottofondo in quel momento
227-555-0142	Fa comparire sullo schermo una Cognoscenti
227-555-0175	Fa comparire sullo schermo una Comet
938-555-0100	Fa comparire sullo schermo un Jetmax
625-555-0150	Fa comparire sullo schermo una Sanchez
227-555-0168	Fa comparire sullo schermo una SuperGT
227-555-0147	Fa comparire sullo schermo una Turismo
359-555-0100	Fa comparire sullo schermo un Annihiliator
227-555-0100	Fa comparire sullo schermo una FIB Buffalo
625-555-0100	Fa comparire sullo schermo una NRG-900





Un elicottero militare è ideale per muoversi nel traffico congestionato di Liberty City

F.E.A.R.

Modalità trucchi

Allegati allo scorso numero di GMC Budget, avete trovato *F.E.A.R.* e le sue espansioni *Extraction Point* e *Perseus Mandate*, tra gli sparatutto più importanti e impegnativi, degli ultimi anni. Se avete deciso di arrivare alla fine con ogni mezzo, premete **T** in qualsiasi momento di gioco e inserite uno dei seguenti codici nella finestra di dialogo, seguito dalla pressione del tasto **Invio.**

Attenzione: I seguenti codici funzionano con il gioco base e con tutte le espansioni.

CODE	EFFECT
god	Attiva e disattiva l'invincibilità
poltergeist	Permette di attivare la modalità Ghost con cui attraversare i muri e volare per le ambientazioni
gear	Porta al massimo valore il livello di vita e la barra per lo SloMo
maphole	Teletrasporta istantaneamente al livello successivo
guns	Permette di avere tutte le armi contemporaneamente, selezionandole con la rotella del mouse
tears	Tutte le armi con munizioni infinite
health	Ripristina completamente i punti vita
ammo	Ripristina al massimo le munizioni per l'arma impugnata
kfa	Tutte le armi con il massimo delle munizioni. Punti armatura e vita al massimo
pos	Attiva la modalità Posizione
gimmegun *nome arma*	**assault rifle**(Fucile ASP); **cannon** (MP 50 Repeating Cannon); **pistol dual pistols** (doppia pistola AT 14); **frag grenade** (granate a frammentazione); **missile launcher** (Lanciamissili MOD3); **nailgun** (HV Penetrator 10 mm); **remote charge** (esplosivo al plasma); **plasma railgun** (Type 7 Particle Weapon); **semi-auto rifle** (Fucile d'assalto G2A2); **shotgun** (Fucile a pompa VK12); **SMG** (Mitraglietta RPL)
gimmeammo *nome arma*	Sostituendo a *nome arma* uno dei seguenti codici, è possibile ottenere le munizioni per l'arma associata: **pistol** (pistola AT 14); **shotgun** (Fucile a pompa VK12); **smg** (Mitraglietta RPL); **rifle** (Fucile d'assalto G2A2); **assaultrifle** (Fucile ASP); **nailgun (HV Penetrator 10 mm); plasma (Type 7 Particle Weapon); cannon (MP 50 Repeating Cannon); missile (Lanciamissili** MOD3)

nel prossimo
NUMERO

GMC SI ADDENTRA NEI DUE GIOCHI DI RUOLO PIÙ ATTESI DEL 2009:

TORNANO I SIGNORI DEL DUNGEON!

DRAGON AGE ORIGINS

Il seguito spirituale di *Baldur's Gate* sta prendendo forma!

I MISTERI DELL'ISOLA PROIBITA!

RISEN

Dagli autori della saga di *Gothic*, un GdR tutto nuovo!

NON PERDETE IL NUMERO DI APRILE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA VENERDÌ 20 MARZO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL FANTASTICO GIOCO COMPLETO
PENUMBRA BLACK PLAGUE!
E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviate a L'Angolo di MBF.

La nuova decade dei videogiochi comincia adesso

QUESTO articolo vi giunge solo ora, ma la sua stesura risale a gennaio ed è coincisa con la mia escursione in quel folle circo che è il Consumer Electronic Show (CES) di Las Vegas, parco a tema per adulti che esaltano le proprie ansie di obsolescenza prematura con un'overdose di intrattenimento elettronico, in tutte le sue forme.

Da segnalare, in un evento che ha visto i videogiochi dominare (non fosse altro perché, per il momento, restano l'unico comparto dell'elettronica al riparo da una delle più dure recessioni di tutti i tempi), c'è stato il roboante discorso di Mike Griffith. Secondo il líder máximo di Activision, i videogiochi "eclisseranno presto gli altri media" e si ergeranno vincitori in una battaglia all'ultimo sangue tra mega-corporazioni che hanno come unico obiettivo quello di catturare cuori, menti e portafogli di un pubblico sempre più distratto (dalla sovrabbondanza di offerta) e povero (di risorse economiche).

Prima di liquidare l'affermazione di Griffith come una sparata senza alcun fondamento, varrebbe la pena ricordare che la natura stessa del videogioco è cambiata radicalmente negli ultimi anni. Comparti industriali un tempo rigidamente separati, oggi interagiscono a molteplici livelli. Si pensi al caso di *Guitar Hero*. La sinergia tra l'industria videoludica e quella musicale (che è stata letteralmente salvata dallo stesso *Guitar Hero*, insieme a *Rock Band*, *SingStar* e soci) ha generato nuove forme di affari e modelli di consumo. È noto che le band i cui brani sono presenti in *Guitar Hero* hanno visto un incremento delle vendite compreso tra il 15% e l'845%. In altre parole, *Guitar Hero* e compagni rappresentano la versione ludica di iTunes: non sorprende che alcune band abbiano scelto questa piattaforma per introdurre le loro nuove canzoni. Altri gruppi, come Aerosmith e Metallica, hanno realizzato versioni dedicate.

"La musica si evolve grazie alle innovazioni tecnologiche", ha spiegato Griffith, "e i videogiochi rappresentano l'ultima evoluzione della tecnologia". Ma non si tratta semplicemente di distribuire i medesimi contenuti – in questo caso, brani musicali – attraverso canali differenti, bensì di produrre tracce da zero. Il caso di *Guitar Hero World Tour* è particolarmente significativo: gli utenti hanno creato e distribuito in Rete qualcosa come centoquarantamila brani usando l'editor distribuito insieme al programma. I brani sono disponibili agli oltre seicentomila utenti della comunità di *Guitar Hero*. Un risultato impressionante, che attesta l'importanza dell'UGC (user-generated content, ovvero contenuti generati dagli utenti) nell'ambito del Web 2.0.

Il dato certo è che, a fronte di un declino generale di consumo televisivo, cinematografico e musicale (CD), il videogame fa registrare un crescente interesse. Tra il 2003 e il 2007, le vendite di biglietti cinematografici è scesa del 6%. La stessa percentuale negativa riguarda il consumo televisivo. Le vendite di CD, nel periodo in esame, sono diminuite del 12% e persino quelle dei DVD sono rimaste stabili. Nel medesimo periodo, le vendite di videogame sono aumentate del 40%. Una crescita che non ha eguali nel settore dell'intrattenimento. Il "social gaming" – formula ludica che si rivolge a un pubblico diversificato e prevede una soglia di accesso minima, limitate competenze tecniche, stile di gioco semplice e immediato, e contenuti non violenti, secondo il modello promosso da Nintendo – si è esteso, negli ultimi anni, a tutte le piattaforme, PC incluso, ridefinendo la nozione stessa di videogioco.

L'avvento del "fitness gaming" (*Wii Fit*, giusto per fare un nome) ha letteralmente rivoluzionato un settore che, fino a pochi anni fa, era dominato da una manciata di generi apparentemente consolidati. Il mercato ha raggiunto un livello di maturità sufficiente per soddisfare esigenze diversificate: i giocatori duri e puri possono guardare a titoli come *StarCraft II*, *Diablo III*, *Empire: Total War*, *Star Trek Online*, *Dragon Age: Origins*, *Deus Ex III* e altri ancora, mentre si moltiplica l'offerta "casual".

Ultimo, ma non meno importante: si parla fin troppo spesso del rapporto tra cinema e videogame. Come abbiamo più volte sottolineato, l'analogia è debole e le affinità tra questi due media sono meno profonde di quanto si creda. Il videogioco non è un film interattivo, ma un'esperienza autonoma e peculiare. Un dato certo è che spendiamo molto più tempo a interagire con i nostri beniamini hollywoodiani (o, perlomeno, con le loro controparti virtuali) sui monitor, che sul grande schermo. Premesso che la qualità di un'esperienza narrativa ha ben poco a che fare con la sua durata, resta il fatto che il videogame rappresenta uno strumento fondamentale nella costruzione dell'universo di un determinato marchio commerciale, da "Il Signore degli Anelli" a "Guerre Stellari"; da Harry Potter a James Bond.

L'iperbolica previsione di Griffith citata in apertura (i videogiochi eclisseranno gli altri media) è ovviamente frutto del marketing e non del raziocinio. Allo stesso tempo, ci sono pochi dubbi sul fatto che la potenza sinergica del videogame non abbia precedenti nella storia dei media.
E siamo solo agli inizi.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Schermi interattivi" (2008) edito da Meltemi Editore e "Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti" (2008, Edizioni Unicopli). Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso l'Università di Stanford, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**